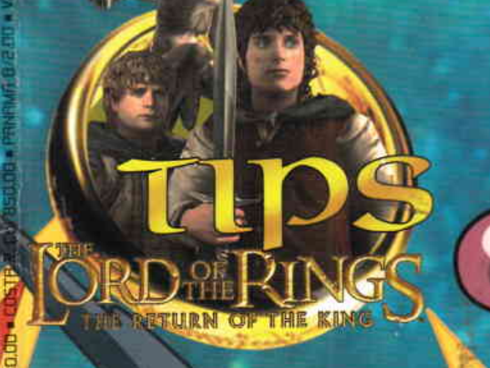
LO QUE ESPERAMOS DEL E3 2004 EN SU 10o ANIVERSARIO



Revista Oficial de Nintendo



Lo nuevo:

- MVP Baseball 2004 GCN
- Yu-Gi-Oh! WCT 2004 GBA
- Baldur's Gate: Dark Alliance GBA
- Scooby-Doo! Mystery Mayhem GBA



THE SHADOW OF AKU



¡Desenvaina tu espada!



¡BOOOM!

Nintensivo de:

MISSION: IMPOSSIBLE

M:I

Operation Surma

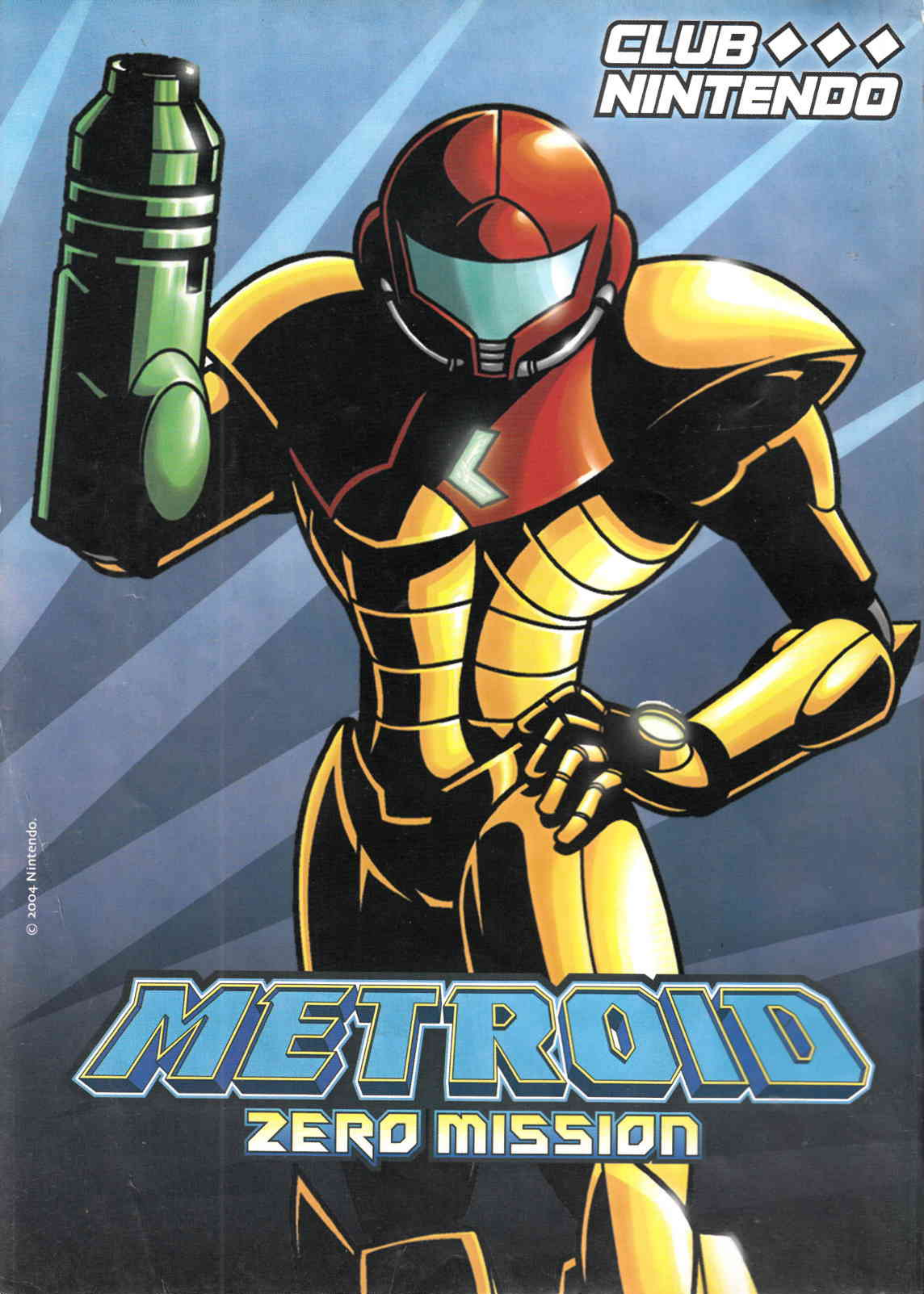
NINTENDO POWER

FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES

METROID: ZERO MISSION



Año 13 No 4


CLUB NINTENDO
METROID
ZERO MISSION
© 2004 Nintendo.

SUMARIO



50









70

Año XIII No. 4 Abril 2004

ISSN 0188-7610

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

RELACIONES PÚBLICAS
Antonio Carlos Rodríguez

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑO GRÁFICO
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
Hugo Hernández "Crow"
Rafael García "Enrak"

COLABORADOR
Juan Carlos García A.

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Ma. Eugenia Martínez

PRODUCCIÓN
Pablo Mendoza Hernández

EDITORA EJECUTIVA
Ana María Echevarría

EDITORIAL TELEVISA

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL
Eduardo Michelsen

VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol

VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Sergio Carrera

DIRECTOR GENERAL
Germán Arellano

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

DIRECTOR DE CIRCULACIÓN
Jorge Moretl

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez

DIRECTORA DE MARKETING
Lorena Díaz

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Juan Carlos Espinosa

VENTAS DE PUBLICIDAD

VICEPRESIDENTE COMERCIAL
Ricardo López Íñiguez

DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Enrique Matarredona
Mayle Flores Luna

COORDINADOR DE VENTAS
Francisco González G.

EJECUTIVO DE VENTAS
Rubén Sánchez Labastida

ivm Instituto Verificador de Medios

Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

(D.R.) © CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 13 N° 4. Fecha de publicación: Abril 2004. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2002-012313332100-102, de fecha 04 de febrero de 2003, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 52-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número.
© **CLUB NINTENDO** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza por las ofertas relacionadas con los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD**: Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. **ATENCIÓN A CLIENTES**: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33.
© **CLUB NINTENDO**. Nintendo of America Inc. All rights reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertainment System, NES, Super Nes, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. **Colombia**: Publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 75 N° 12-12, Santafé Bogotá D.C. Colombia Conmutador 349-22-11, Suscripciones: 349-22-11 ext 149 y 150, Fax 349-22-11 ext. 154. Correo electrónico suscripciones: suctelevisa@colom-sat.net.co. Servicio al cliente: suscripcol@editorial.televisa.com.mx. Distribuidoras Unidas, S.A. Santafé de Bogotá, Colombia. **Venezuela**: Publicada por Editorial Televisa International, S.A., Av. San Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas. **Ecuador**: Publicada por Editorial Televisa Ecuador, S.A., Edificio Torres de la Merced, Piso 18, Oficina 1, Calle Córdoba y Víctor Manuel Rendón, Colonia Parroquia Roca, Municipio Guayaquil, Guayaquil. **Argentina**: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Perú 263, 3er piso (1067), Capital Federal, Buenos Aires, Argentina. Tel. (541) 342-89-46 / 5178 / 8643. Telex 176-99. Ediva, Ar. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual N° 704364. Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior: Distribuidor de Revistas Bertrán SAC., Av. Velez Sarfield 1950, (1258), Buenos Aires, Argentina. **Chile**: Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, las Condes, Santiago de Chile, Tel. (56) 399-63-99. Distribución ALFA, S.A. Recargo flete aéreo $ 90.- (regiones I, II, XI y XII). Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Tels.: 5 447-41-11 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-849-99-70

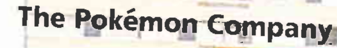
EDITORIAL

Bienvenido a una nueva edición de ésta, tu revista Club Nintendo, espero que la disfrutes tanto como nosotros lo hacemos al traerte toda la información del mundo de Nintendo. Ahora, recorreremos juntos en un Nintensivo las aventuras de Ethan Hunt en la primera misión imposible para el Nintendo GameCube y también libraremos una batalla espectacular contra las fuerzas de Sauron con los tips de TLOTR: The Return of the King (GCN). Cambiando de tema, ¿sabías que EA lanzará un juego de peleas entre sus personajes y los de Marvel? Si quieres conocer los detalles te invito a que leas el Extra de este número, en el que encontrarás esa nota y otras más.

A un mes del gran evento Electronic Entertainment Expo 2004 (E3), los rumores y las expectativas sobre qué mostrarán las compañías son cada vez mayores, pero de lo que más se especula es acerca del Nintendo DS. Debido a su próxima presentación oficial en el E3, no se han revelado detalles de este novedoso sistema portátil. Desde luego, habrá varias noticias y sorpresas que marcarán el rumbo de la industria del videojuego en los meses siguientes.

También te presentaremos los resultados del concurso ¿Quién eres? y, además, queremos agradecer a todos los lectores que participaron en esta promoción, pues hubo muchas propuestas y elegir al ganador fue complicado porque todos se esforzaron al máximo. En esta edición, conocerás al triunfador y te mostraremos otros trabajos que consideramos interesantes.







Snag. Purify. Battle

SAVE THE POKÉMON™

GOTTA SAVE 'EM ALL



Una maligna organización ha convertido a los Pokémon en malvados, ¡nadie está contento con esto! Consíguelos de vuelta, fortalece sus espíritus, y úsalos en batalla para volverlos buenos en el primer RPG Pokémon en 3D. ¡Importa tus Pokémon de Ruby y Sapphire en peleas de épicas proporciones!







Mild Fantasy Violence







NINTENDO GAMECUBE™



TUS PREGUNTAS A: MARIO

¡Qué tal! ¿Cómo te la has pasado? Seguramente jugando Metal Gear Solid: The Twin Snakes o Final Fantasy: Crystal Chronicles (bueno, también nosotros lo hemos estado haciendo). Sin duda, Nintendo tiene todavía mucho que ofrecer y estamos seguros que, en el próximo E3 (Electronic Entertainment Expo), nos mostrará cosas impactantes. En tanto, iniciemos con esta sección en la que, con mucho gusto, responderemos tus dudas:

Mario

¡La solución al insomnio!

Dicen que Nintendo de América planea hacer una consola llamada (Nintendo DS) y quiero saber si esto es cierto o no, pues esta duda no me deja dormir.

Felipe Verdejo
Vía correo electrónico

Hace poco tiempo, Nintendo dio a conocer un comunicado donde nos comentaba sobre un nuevo sistema portátil al que llamaron tentativamente "Nintendo DS" (con esta noticia ya podrás dormir tranquilo), el cual no reemplazará al Game Boy Advance SP ni al GameCube, sino complementará la experiencia de juego portátil mediante el uso de dos pantallas y se tiene planeado su lanzamiento para finales de año, pero te daremos más noticias de su aspecto y funcionamiento cuando Nintendo lo presente en el E3 de este año.

Quiero comprar el juego **Final Fantasy: Crystal Chronicles**, pero antes tengo una pregunta: ¿el modo *multiplayer* sólo es para cuatro personas o también se puede jugar de dos y tres participantes?

Pereir M.
Vía correo electrónico

El modo *multiplayer* está creado para que puedan jugar de dos a cuatro participantes en forma simultánea; claro, tres de los cuatro jugadores necesitarán sus respectivos Game Boy Advance con cables para conectarse al Nintendo GameCube. Así que no te preocupes si no reúnes a tus tres amigos, de cualquier modo, podrás participar en la aventura de Final Fantasy.

En el juego de **Yu-Gi-Oh! The Falseboun Kingdom**, ¿cómo obtengo las cartas de dioses egipcios?

Christian Quinteros
Vía correo electrónico

Aunque tengas una muy buena baraja, nunca estarán de más las tres tarjetas de los dioses egipcios: la primera es el "Eye of Ra" y la obtienes al derrotar a Marik en la historia de Joe. La segunda es "Slifer´s Orb" y, para conseguirla, debes terminar la historia de Kaiba; por último, está "Soul of Oblisk" que consigues al terminar la historia de Yugi.





Con estos títulos de Zelda, se pretende involucrar a los jugadores en una aventura totalmente cooperativa en el GCN.

¿Secuela de The Legend of Zelda: The Wind Waker?

¿Saben si saldrá otro título de The Legend of Zelda para el Nintendo GameCube?, pero de acción/aventuras como el de **The Legend of Zelda: Ocarina of Time o Wind Waker**?, pues he leído que Nintendo lanzará su siguiente consola aproximadamente en el 2005 y desconozco si dejarán de salir juegos de Zelda para el GCN.

Jorge Soleno
Vía correo electrónico

En una entrevista Shigeru Miyamoto mencionó que actualmente se está trabajando en la secuela de **The Legend of Zelda: The Wind Waker** y que seguirá bajo el mismo concepto y tipo de gráficos en Cell Shaded, como la primera versión. Por otro lado, se esperan otros dos títulos de la saga de Zelda para el Nintendo GameCube y son: The Legend of **Zelda: The** Four Swords y **The Legend** of Zelda: Tetra´s **Trackers**, aunque para ninguno de los tres títulos se ha definido una fecha de salida, se espera que estos dos últimos salgan a finales de 2004.

Los dioses egipcios en **Yu-Gi-Oh!** son sumamente poderosos cuando están reunidos, así que no dudes en agregarlos a tu mazo.

Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution, ¿sólo se puede jugar *online*? o ¿puedes participar en la aventura sin estar conectado a internet?

Jorge Alejandro Macías
Tlaquepaque, Jalisco

Al igual que en las versiones anteriores de Phantasy Star Online, en **C.A.R.D. Revolution** tienes la oportunidad de jugar individualmente un modo de historia o dos contra dos con algunos de tus amigos (en forma *offline*), pero si quieres vivir la máxima experiencia en el juego, te recomendamos que participes vía *online* para que compitas contra duelistas del mundo entero, desde la comodidad de tu casa.

LA CARTA DEL MES

Una experiencia sobre la piratería...

Quiero comentarles mi experiencia a fin de alertar y prevenir a otros videoaficionados...
Cuando el título de Castlevania: Aria of Sorrow salió a la venta fui directo a comprarlo a Plaza Meave; ahí venden copias y el original, yo pedí el original, pues no deseaba dañar el GBA... la persona que me lo ofreció en uno de los locales, me lo dio en una caja con las imágenes borrosas y ¡el empaque abierto!, de inmediato le dije que no lo quería y, finalmente, me dijo que iría al "almacén" por uno original empacado; al cabo de unos 10 minutos regresó con el supuesto juego, "supuesto" porque el empaque era una bolsa sellada con calor, por cierto mal cerrada; la caja estaba cambiada y lucía mejor. Pero como seguía con la duda respecto a su originalidad, le dije que ya no estaba interesado, entonces él se molestó y enseguida llamó a sus amigos, el caso es que se hizo un escándalo, y para no alargar más esto, me obligaron a comprar el cartucho. Al abrirlo y probarlo me encontré con las siguientes sorpresas desagradables:

- Aunque la portada del manual decía Castlevania: Aria of Sorrow, el contenido correspondía a Castlevania: Harmony of Dissonance.
- El cartucho sólo entraba al forzarlo en el GBA, por esta razón temo que lo pueda descomponer.
- La batería del juego estaba corrompida, por lo que el juego no se podía grabar.

En conclusión, puedo decirles que estoy arrepentido y ahora comprendo porque un cartucho original vale un poco más, pues tiene los beneficios y el respaldo de una marca, es decir, la garantía por cualquier defecto. Además de la confianza y la seguridad de que compras un producto original que no dañará o afectará la vida útil de tus consolas.
La piratería no sólo afecta a quienes con su trabajo nos brindan diversión, sino también a los consumidores que, por ignorancia, soslayamos estas verdades, las cuales nos pueden ocasionar malos y amargos ratos, por querer ahorrarnos unos cuantos pesos.

Lic. Jesús Delgado D.
Taxco, Guerrero

Qué pasó con el juego **Metal Slug** para el GBA, ¿saldrá o se canceló?

Juan R. Villa Zazueta
Mexicali, Baja California

SNK Corp. planea lanzar este título para septiembre de este año, exactamente el día 15, así que ya podrás gritar "Viva México" y, al mismo tiempo, jugar un título tan adictivo como lo es **Metal Slug**, que conserva el estilo de su similar en arcadia.

Ésta es la primera vez que les escribo y desearía mucho que pudieran ayudarme en **Final Fantasy Tactics Advance**; bueno, ya he pasado 298 misiones y me faltan dos que no sé cómo hacer para que aparezcan: la misión 56 "New antilaws" y la número 106 "Resistance".

Anthony
Vía correo electrónico

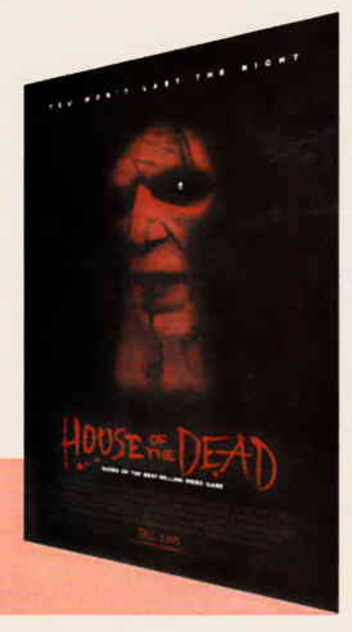
Para activar la misión "56" debes completar la "Over the Hill" y, posteriormente, ir a la tienda de Ezel y escuchar sus rumores, al terminar la 56 tus recompensas serán: 34,000 Gil, Amber, 1 *item* al azar, una Allmighty card y una tarjeta al azar. Respecto a la misión 106, ésta te aparece al seguir leyendo los rumores que ofrece Ezel y estará disponible por 25 días. En cuanto la termines, obtendrás 6000 Gil, 2 *items* al azar y una tarjeta R3.

¡The House of the Dead!

Leí un rumor sobre una película de *The House of the Dead*, pero no sé si es cierto, ¿me pueden decir si saldrá en nuestro país y, en caso de ser así, para cuándo sería?

Ricardo Sotomayor
Córdoba, Veracruz

El boom de las adaptaciones cada día es mayor y ahora es el turno de *The House of the Dead*, película distribuida por Artisan Entertainment y dirigida por Uwe Boll, que se estrenará este año y de la que incluso ya puedes observar algunos pósters alusivos en las salas de cine locales. La historia nos narra la aventura de un grupo de jóvenes que decide ir a una fiesta "Rave" en una isla conocida como "Isla del Morte", donde terribles cosas les estarán esperando. Al parecer es un cinta interesante y prometedora, en cuanto la veamos te presentaremos una reseña.



The House of the Dead está basada en la historia del videojuego de Sega, y estará lista para este año.



Más mitos sobre Zelda...

Un amigo de mi escuela me dijo que ya había un proyecto para llevar a la pantalla grande la saga de The Legend of Zelda. ¿Esto es cierto o sólo un engaño o un fotomontaje?, porque además me enseñó una foto y entre los actores estaba Brad Pitt. ¿Es verdad?

Christian Muriel
México, D.F.

Lamento desilusionarte al decirte que el rumor sobre la película de Zelda es tan falso como los fotomontajes que mencionas, pues Nintendo no ha dicho nada al respecto y, por el momento, ninguna casa productora tiene los derechos de Zelda (al menos no para una historia en *Live Action*). Pero no te preocupes, ya que si en algún momento se hace un anuncio oficial sobre este tema, nosotros seremos los primeros en darte a conocer todos los detalles.

Al conectar el Game Boy Advance con el Nintendo GameCube, ¿puedo utilizar la pantalla del Game Boy Advance en lugar de una televisión para ver los juegos?

José de Jesús Díaz
Zacatecas

La conectividad entre el Nintendo GameCube y el Game Boy Advance te permite ver algunos detalles o secretos adicionales a los que ves en la pantalla del televisor, pero eso no significa que puedas usar el Game Boy como monitor para reproducir las imágenes de tu GCN, ya que este portátil no fue diseñado para soportar tal función.

Me agrada mucho el nuevo formato de nuestra revista, pero me gustaría saber lo siguiente: ¿qué pasó con los rombos? Era muy entretenido buscarlos. Por otro lado, ¿saben algo acerca de algún **Banjo-Kazooie** para el Nintendo GameCube? Pues tengo los dos juegos anteriores y los encuentro buenísimos.

Álvaro García
Santiago de Chile, Chile

Antes que todo, muchas gracias por todos los comentarios que nos han hecho sobre el nuevo aspecto de la revista. Uno de los puntos que nos piden, es retomar la imagen del "rombo anterior", así que a continuación la pondremos para que, quienes no la encontraron, sepan dónde estaba. Cambiando de tema, con respecto al juego **Banjo-Kazooie** no será posible ver una secuela en el GameCube, porque Rare (empresa propietaria de los derechos del título) ya no colabora ni crea juegos para Nintendo, por lo menos no para los sistemas caseros de la gran "N". Sin embargo, puedes checar el reciente título de Banjo para el Game Boy Advance que no es tan extenso como las versiones de N64, pero es igual de entretenido.





Estos son los rombos de las portadas de enero, febrero y marzo, espero que este mes si lo encuentres.

Te invito a que nos sigas escribiendo y mandando tus dibujos para lograr cada vez una mejor revista para ti.

Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga # 2000
Edificio E, Piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
C.P. 01210, México, D.F.

También puedes escribirnos por correo electrónico a: clubnin@clubnintendomx.com, o a través de nuestra página de internet: www.clubnintendomx.com.

Las cartas y los correos electrónicos, que aparecen en esta sección, han sido editados de su formato original para su mejor lectura.

Debido a la solicitud de varios lectores, en esta edición presentamos de nuevo la lista de quienes prestan el servicio para el mantenimiento de tu equipo.

Lista de talleres para reparación de equipos Nintendo

México
Electrodiversión
Luis Beltrán
Plaza Tepeyac
Calz. de Guadalupe
No. 431 Local 67,
Col. Guadalupe Tepeyac.
México, D.F. Tel. 9112-7300
Plaza Pericoapa
Canal de Miramontes
No. 3155 Local AA46,
Col. Vergel Coapa,
México D.F. Tel. 5678-4977
electrodiversion@axtel.net

Chile
Servicio Técnico Master
Raúl Marín
Tel. 562-699-5979
Fax. 562-6995978

Colombia
Serin
Juan Montenegro
Tel. 591-347-5631
serin@007mundo.com

Costa Rica
Corporación Electrónica Sanabria
Fernando Sanabria
Tel. 506-241-3190
gsanabria@racsa.co.cr

Ecuador
Relecsa
Manuel Castro
Tel. 593-4236-1014
relecsa@telconet.net

El Salvador
Relesa
Ronal Hernández
Tel. 503-260-1157
relesa@telesal.net

Guatemala
Serepa
Jorge Vásquez
Tel. 502-4734800
jrvasquez@ecssa.com.gt

Panamá
Seesa
Jaime Arispe
Tel. 507-260-9143
seesa@cableonda.net

Perú
Global Brands
Juan Carlos Franco
Tel. 511-472-3131
jcfranco@drokasa.com.pe

República Dominicana
Cam-TV-Hi tech
Eduardo Orozco
Tel. 809-699-9999
camtv@hotmail.com

Venezuela
Electro Home
Raúl Caldera
Tel. 212-941-2482
ehome21@cantv.net

¡El héroe más explosivo está de regreso!

Bomberman, icono del mundo de los videojuegos, está de vuelta con más aventuras en el Nintendo GameCube.

Todo un clásico

Tenía un buen rato que no hablamos de un juego de Bomberman y, aunque los títulos de esta saga casi han pasado inadvertidos, este superhéroe tan simpático y divertido aún es uno de nuestros favoritos y también de la mayoría de la comunidad de videojugadores.

Bandidos al acecho

La trama de este juego es simple y entretenida: los bandidos Hige Hige atacan de nuevo y, esta vez, su propósito es destruir el planeta natal de Bomberman, Bomber, al estrellar su Dark Star. Para evitar este suceso, deberás dañar las cuatro máquinas que impulsan al planeta artificial de estos bandidos. Como ya te lo habrás imaginado, tu objetivo es detener a estos malvados antes de que logren su cometido.

Cabe mencionar que Bomberman fue desarrollado por Hudson Soft, comapañía que tiene, dentro de su lista de éxitos, cinco versiones de la saga de Mario Party para el N64 (Mario Party 1, 2 y 3) y el GCN (Mario Party 4 y 5).





Nuevo *look*

Como ya lo habrás notado, la técnica llamada *Cel Shade* se ha vuelto popular y muchos juegos la usan para darle un tono de comicidad a sus títulos. Éste es el caso de Bomberman Jetters, que volvió a repetir la fórmula utilizada en Bomberman Generations, donde los gráficos estilo caricatura permiten crear mundos más divertidos con un toque de humor característico de los japoneses.

Gracias a este nuevo estilo de gráficos, el personaje principal adquirió un nuevo rediseño, si desconoces los juegos de Bomberman recientes, quizá conozcas los más antiguos en los que nuestro héroe era un poco más regordete y chaparrito. Ahora, si te fijas, es más delgado y atlético, características que mejoran su agilidad dentro del juego.

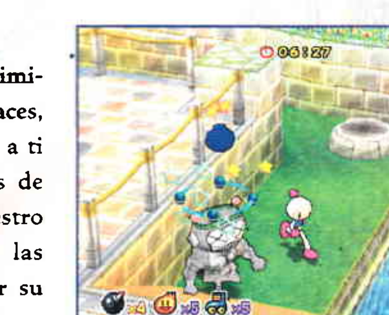
Además, otro detalle interesante de este título son sus videos estilo *anime*, que explican detalles de la trama, así como situaciones que, por lo general, no se pueden aclarar a lo largo de la historia. Te recomendamos ponerles atención, pues son divertidos.

Aunque el personaje luce más estilizado, aún conserva su carisma.

Estalla bombas

Las cuatro áreas principales del juego están llenas de laberintos, enemigos y, claro, muchas bombas.

Cada uno de los niveles tiene pequeñas secciones llenas de *puzzles* que, por cierto, tienen elementos coloridos que las hacen lucir muy bien. Los *puzzles* son variados y en muchos tendrás que tomar *warps*, que te llevarán de un lugar a otro hasta que logres resolver el *puzzle*. Al final de cada una de las cuatro áreas, deberás de enfrentarte al jefe final que resguarda cada uno de los motores.
Los enemigos no son difíciles de eliminar, pero si no te fijas en lo que haces, puedes terminar por hacerte daño a ti mismo. Los movimientos básicos de Bomberman y MAX, amigo de nuestro personaje principal, son: arrojar las bombas, cargarlas (para aumentar su poder) y patearlas.









Procura siempre atacar a los enemigos por la retaguardia o a distancia.

Mezcla fulminante

Una de las nuevas ventajas de Bomberman Jetters es que no sólo controlas a un protagonista, sino también, en el momento que tú lo decidas, puedes cambiar a MAX. A lo largo del juego tendrás que cambiar entre ambos personajes, a fin de usar sus habilidades a tu conveniencia. Recuerda analizar cada situación con cautela para tomar la mejor decisión.

También hay otros amigos de Bomberman que están dispuestos a brindarte su ayuda, pero para recibirla, deberás buscar unas cartas especiales que están ocultas por todos los niveles. Con cada carta que encuentres, agregarás un nuevo héroe a tu lista para poder escogerlo.









¡Fusión!

Además de cambiar de personaje, también podrás crear bombas nuevas al fusionarlas con otros materiales que encontrarás esparcidos por todos los niveles. Al fusionarlas, tendrás "nuevos modelos" de bombas con las cuales podrás tener mayor poder de ataque o alcance. Las bombas que puedes crear son: Hurricane Bomb, Aqua Bomb, Ice Bomb y Thunder Bomb.

Checa las cualidades de cada una de éstas y decide cuál es tu favorita; recuerda, si no la tienes equipada, no sirve de nada. Considera que sólo puedes usar una de estas bombas a la vez, por lo que tendrás que cambiarlas constantemente. En el juego también encontrarás unas criaturas especiales llamadas Charabombs, éstas se vuelven más fuertes a medida que evolucionan. Para usar sus poderes, también debes equiparlas.

Bomberman ha aparecido en prácticamente todas las consolas y sistemas portátiles de Nintendo creados hasta el día de hoy.





Las bombas siempre han sido parte fundamental de los juegos de Bomberman; pero no olvides que así como pueden dañar a tus oponentes, también pueden lastimarte en la misma proporción.

Diversión para todos

Si disfrutas mucho jugar con tus amigos, te aseguramos que con estos modos te divertirás a lo grande, pues la intensidad de las batallas es fenomenal. Encontrarás cinco modos de juego para disfrutar con tus cuates, incluidos: Shifting Weather, Zoom-up y Mini-Mini Light. Además, hay tres modos ocultos y varios minijuegos que aumentan la diversión al máximo.



Los personajes que encuentres en el modo de historia, también los podrás usar en el modo *multiplayer*.

Comentarios finales

En general, este juego es bueno, tiene buen reto y la jugabilidad es aceptable; pero creemos que le hicieron falta más elementos, como un modo cooperativo en el modo de historia, en el que al menos dos personas pudieran participar aunque sea en pantalla dividida; de esta forma, tendría un "extra" para hacerlo más atractivo.





Aquí en la redacción somos fanáticos de Bomberman y nos encanta jugarlo, en especial el modo *multiplayer*, pues es muy adictivo; en verdad, es entretenido. Si nunca tuviste la oportunidad de jugar alguno de los títulos de la saga de Bomberman para el SNES, GB o N64, te recomendamos que le des un vistazo a esta nueva versión; en cambio, si eres todo un fan de este personaje, no desaproveches esta ocasión para disfrutar otra aventura más.

Ningún juego de Bomberman está completo sin la opción *multiplayer*, que es hasta para cuatro jugadores simultáneos. Este modo es una de las principales razones para comprar un juego de este personaje.



Año 13 No. 4 Abril 2004



Electronics Arts y Marvel juntos

EA ha llegado a un acuerdo con Marvel Comics para desarrollar juegos de pelea basados en los populares personajes de esta casa de cómics, por lo menos durante los próximos siete años. Dentro de los pocos detalles dados a conocer, destaca que EA creará personajes propios para que se enfrenten a los de Marvel, muy al estilo de Marvel vs Capcom de arcadia. Además, EA tendrá la posibilidad de que sus nuevos personajes aparezcan publicados por Marvel dentro de sus cómics, al lado de Spiderman o Wolverine. Sin duda, es una gran oportunidad para que EA incursione en un género en el que no había tenido ninguna participación y demuestre que el crecimiento obtenido en los últimos años no ha sido obra de la casualidad. Sólo nos resta esperar a finales de año para ver cómo aprovecha Electronics Arts esta gran licencia de juegos de pelea clásico.

La Eurocopa tendrá juego oficial

Buenas noticias para los fans del futbol, EA está desarrollando lo que será el juego oficial de la Eurocopa de naciones, que se realizará el próximo mes en Portugal. Aunque muchos piensen lo contrario, este título no será una simple mejora de **FIFA 04**. EA ha creado un *engine* totalmente nuevo para este juego; ahora, los jugadores tendrán una barra que medirá su estado de ánimo. Por ejemplo, si vas perdiendo un partido y empatas, tus jugadores buscarán de inmediato el triunfo con más ganas. En cambio, si llegas a menudo a la portería contraria, pero no consigues anotar, tus jugadores empezarán a "perder la fe en sí mismos". Otra de las novedades de este juego será una nueva "finta" con la que podrás engañar con falsos disparos a tus rivales, pero en el último segundo tendrás la opción de recortar a tu oponente o dar un pase a un compañero mejor ubicado. Sin duda, **Euro04** promete ser uno de los mejores juegos de soccer para este año.







Namco presentará dos extraordinarios RPG

A todos los fans de los juegos RPG les tenemos buenas noticias, Namco lanzará en nuestro continente dos joyas de este género y, obviamente, nos referimos a **Baten Kaitos** y **Tales of Simphonia**. Desde su lanzamiento en Japón, estos dos juegos han roto récords de ventas, sobre todo **Baten Kaitos**, ya que este título es una verdadera obra de arte en todos los aspectos, incluso ganó varios reconocimientos por su espectacular apartado gráfico, por lo cual es el más esperado de los dos.







En cuanto al *gameplay*, se ha incorporado un sistema de ataque por medio de tarjetas que, combinado con el sistema clásico, hace al juego más dinámico. El único inconveniente es que sólo **Tales of Simphonia** tiene una fecha de salida definida, mediados de julio; en tanto, **Baten Kaitos** se maneja para finales de año. Así que prepárate porque, este 2004, ¡el Nintendo GameCube tendrá los mejores RPG en exclusiva!

Sega y Konami trabajan con el Nintendo DS

El Nintendo DS ha generado una gran expectación, todos hemos especulado acerca de sus funciones y cómo serán sus juegos. Por fortuna, en el siguiente mes todas estas dudas quedarán aclaradas, ya que Nintendo presentará este nuevo sistema durante el E3. Obviamente, los licenciatarios ya empezaron a recibir los *kits* de desarrollo y, entre ellos, destacan Sega y Konami, compañías que apoyarán al Nintendo DS. Sólo nos resta esperar al E3 para ver qué sorpresas tienen preparadas estas dos grandes empresas. ¿Te imaginas un **Sonic** o un **Castlevania** para el Nintendo DS?

Más Dragon Ball para el Nintendo GameCube

Atari está trabajando en un nuevo juego basado en la popular animación de *Dragon Ball* (DB) para el GameCube, el título de este juego será **Dragon Ball Z: Budokai 3**. Hasta el momento no se ha dado a conocer la historia, pero al parecer tendrá lugar durante la última etapa de la serie. También Atari tiene otros proyectos para esta franquicia, incluido el lanzamiento al mercado de, por lo menos, cinco juegos más basados en este *anime*, todo a realizarse entre mayo de 2004 y abril de 2005. Los juegos de DB siempre se han caracterizado por sus excelentes logros y estos nuevos no serán la excepción.

¡Música para conocedores!

Si eres de las personas que les gusta recordar los viejos tiempos, te tenemos una extraordinaria noticia: Nintendo lanzará unos miniCD con la música de varios juegos del legendario NES este fin de año en Japón, incluidos The legend of Zelda, Ice climber y, por supuesto, Mario Bros. Es una gran oportunidad para tener la música de estas extraordinarias obras de arte y así poderla escuchar cuando quieras. Aún no se sabe si Nintendo ofrecerá este producto en nuestro continente, pero si lo hace, ten lista tu caja de pañuelos desechables, ¡créenos, los necesitarás!



Prepárate para ponerte nostálgico con esta música.

Famicom mini



El pasado Día del Amor y la Amistad, Nintendo presentó una nueva línea de *remakes* para el Game Boy Advance en Japón, denominada Famicom mini, en la cual reedita sus más grandes juegos de la época del NES (mejor conocido en Japón como Famicom, de ahí el nombre de la línea). Será sensacional poder revivir o conocer estas verdaderas joyas y, lo mejor de todo, es que incluirán una nueva opción, en la que podrás jugar en modo *versus* con un amigo, o jugar contra tu hermano en **Excitibike**. Ojalá Nintendo lance esta serie en nuestro continente.

Nintendo aclara rumores

El rumor de que Nintendo no lanzaría su siguiente consola junto a las máquinas de otras compañías, ya que pensaba continuar con el apoyo al Cubo hasta el 2007, causó gran revuelo en internet, pero obviamente, como muchas de las noticias que existen en este medio, era falso. Satoru Iwata, presidente de Nintendo, desmintió dicho rumor y aclaró que la sucesora de GameCube saldrá en forma simultánea a las otras consolas de la competencia, y que será mostrada a la prensa durante el E3 del siguiente año.



¡Resident Evil 4 más aterrador que nunca!

Desde hace algunos de meses, te hemos informado de todas las noticias generadas en torno a este título, y para no perder la costumbre, a continuación comentaremos acerca de las últimas novedades del juego **RE 4**. Para empezar, nos enteramos que el protagonista Leon Kennedy podrá usar sus dos manos para utilizar las armas que encuentre en el juego. Con esto, Capcom piensa darle un toque de estrategia al juego, ya que en una mano podrás llevar una arma ligera para eliminar a enemigos pequeños y rápidos, mientras que en la otra podrás tener una más poderosa, como el *shotgun*, para deshacerte de los oponentes más resistentes. Otra de las novedades será la mejorada inteligencia artificial que tendrán los zombies y es que, en esta ocasión, no te será tan fácil terminar con ellos. Por ejemplo, serán más agresivos a la hora de atacar; si tú estás en una habitación que cuente con cristales y un zombie te ve, no lo pensará dos veces y se lanzará a través del cristal para atacarte. Otro ejemplo es que ahora los zombies reaccionarán de diferentes maneras a tus disparos, es decir, si disparas y sólo hay un zombie, éste tratará de esconderse; en cambio, si escucha uno de tus disparos y se siente "protegido" por sus compañeros, irá con todo a enfrentarte. Uno detalle interesante es que Leon tendrá la posibilidad de conducir su famoso jeep, aunque sólo podrás hacerlo en ciertas partes de la ciudad, pero es una innovación más de la saga. En cuanto a la fecha de salida, será probablemente para mediados de noviembre. Si quieres conocer más de este estupendo título no te pierdas las siguientes ediciones de la revista, sobre todo nuestro reporte del E3, en el que ya tendremos todos los detalles de este esperadísimo juego.









Boktai 2 para finales de año

Después del éxito del juego **Boktai: The sun is in your hand**, Hideo Kojima, creador del concepto, ha declarado que ya está trabajando en lo que será la secuela de éste. Debido a que se ha dado poca información al respecto, sólo se sabe que el héroe del título podrá utilizar una espada que se cargará con la energía del sol; además, el nombre del juego en Japón será **Zoku Bokua** no **Taiyo**. Boktai fue un concepto innovador en su momento, esperemos que su secuela sea igual de buena, la cual aparecerá a finales de año.



Game Boy Advance SP, especial para jugadoras

Se ha vuelto una moda el sacar diseños especiales del Game Boy Advance SP. Hemos visto ediciones especiales de juegos, por ejemplo: **Pokémon** y **The King of Fighters**, con colores de edición limitada, como el Dual Color. Pero ninguno como el que lanzará Nintendo en Europa para finales de este mes. Como todos sabemos dentro del mundo de los videojuegos, la mayoría de los videojugadores son hombres y es pequeño el porcentaje que representa a las mujeres videojugadoras. Por tal motivo, desde el año pasado, Nintendo lanzó a la venta en Japón un GBA de color rosa metálico, conocido como Girls Edition, dirigido a las mujeres aficionadas a este pasatiempo. Este GBA fue tan bien recibido en aquel país, que Nintendo decidió lanzarlo en el viejo continente. Además del GBA rosa metálico, Nintendo planea acompañar la salida de este modelo, con algunos de los juegos más populares entre las videojugadoras, incluidos: **Donkey Kong Country, Barbie: Horse Adventure, Kirby: Nightmare in Dreamland y Yoshi´s Island: Super Mario Advance 3,** entre otros. Esperamos que Nintendo se decida a lanzar este Game Boy en América, ya que el público femenino de nuestro continente seguramente lo querrá para su colección.



¿Tendremos todos estos colores en el GBA SP?

Time Splitters 3, confirmado

En el competido género de los juegos de primera persona, pocas veces nos encontramos con títulos destacados, como es el caso de **Time Splitters 2.** Gracias a su forma de juego tan dinámica, pero sobre todo a su gran modo *multiplayer*, este título se ha ganado ya un lugar de respeto dentro del género. Pues bien, para regocijo de todos los fans de **Time Splitters**, Free Radical Design, desarrollador del juego, ha anunciado que ya está trabajando en la secuela de este título. Aunque no se han dado muchos detalles, se comenta que podría tener un modo de juego *online*. Se espera que esté listo para finales de este año.



Phantasy Star Online 3 será el último de la saga

Yojira Ogawa, uno de los más importantes elementos del Sonic Team, equipo desarrollador de grandes títulos, como **Sonic Heroes** o **Billy Hatcher,** ha declarado que **Phantasy Star Online 3: C.A.R.D. Revolution** será el último capítulo de la serie. Se desconoce el porqué Sonic Team dejó esta saga, pero se cree que se debe a que quieren enfocarse al desarrollo de nuevas licencias. PSO fue fundamental para la industria, ya que fue el primer título RPG con capacidad para jugarse en línea para una consola. Aunque ya no habrá más juegos de esta serie, indudablemente, será recordado por el concepto tan original que introdujo dentro del mundo de los videojuegos.





Música de Final Fantasy durante el E3



Sin duda, la música es un elemento indispensable para disfrutar un videojuego. Y si existe una serie con una música sobresaliente, es Final Fantasy. Como un homenaje a esta maravillosa música, durante el E3 de este año se realizará un concierto donde los asistentes podrán disfrutar de las melodías más destacadas de esta saga, desde **Final Fantasy I**, en el NES, hasta **Final Fantasy: Crystal Chronicles** en el Nintendo GameCube.





25% de descuento

¡Suscríbete hoy mismo!
Y por sólo $198.00
recibe 12 ejemplares
Precio normal $264.00

- Entérate de las noticias más relevantes
- Cuenta con los tips y los más completos Nintensivos
- La opinión de nuestros expertos y las respuestas a tus preguntas
- Mes a mes recibe nuestra revista, sin riesgo de perderte un solo número

¡Suscribirse es muy fácil!

Por correo
Llena la tarjeta adjunta con tus datos completos y depositala en el buzón. No necesita timbres

Por teléfono
Llama al 54 47 41 11
Del interior, marca sin costo al 01 800 849 99 70

Por fax
Llena la tarjeta adjunta con tus datos completos. Llama al 52 61 27 99 y envíala

Oferta exclusiva para no suscriptores. Precio válido hasta el 30 de abril de 2004. Únicamente para la República Mexicana.

¿quién eres?

En la cara de lo imposible, un guerrero se mantiene solo. Finalmente, la historia oculta detrás de los eventos que marcaron el destino de Samus y forjaron su determinación, es revelada en Metroid®: Zero Mission. Solamente para Game Boy Advance.









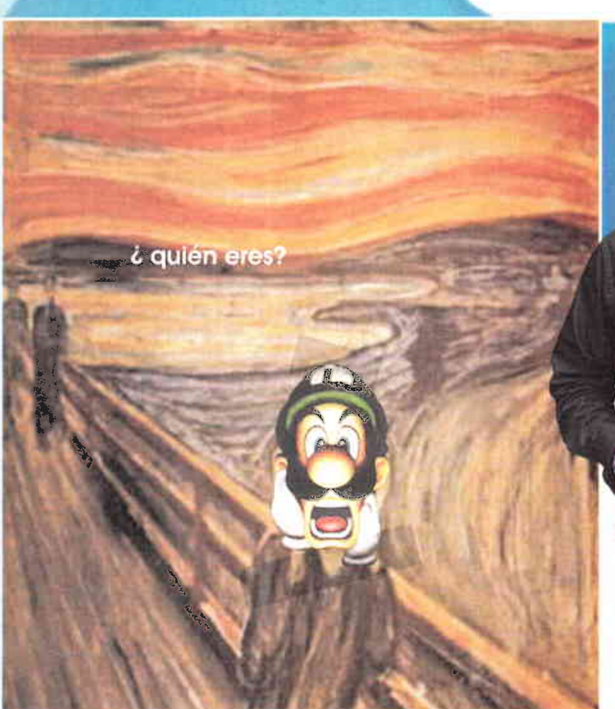


GAME BOY ADVANCE



¡Nuestro ganador!

Muchas gracias a todos los que participaron en esta promoción. Fue difícil elegir a un ganador entre tantos trabajos buenos, pero, después de deliberar, votamos por un ganador oficial. Debido a que muchos trabajos llegaron fuera de tiempo, desafortunadamente, no pudieron concursar. A continuación te presentamos el "Top 10" de los montajes más creativos.



Francisco Vázquez Licea
México, D.F.

Este trabajo nos agradó muchísimo porque mezcla dos conceptos en uno, logrando una versión satírica de la pintura de Edward Munch, *The Scream*, montada con el angustiado y temeroso rostro de Luigi (Luigi's Mansión). Esperamos que también sea de tu agrado.

The Scream, original de Edward Munch y creada en 1983, es considerada como un icono de la angustia existencial. El pintor y artista gráfico Edward Munch (1863 - 1944) es conocido por plasmar en sus cuadros temas como la miseria, la enfermedad, las expresiones emocionales y la muerte, siendo este último su trabajo más representativo.

CLUB NINTENDO

Mención a los mejores trabajos



Beatriz Guaida



Juan Carlos Núñez Juárez



Arsides Méndez Quintero



Mario Jara Bautista



Luis Adrián Carrera Suárez



Héctor Rodríguez Cervantes



Francisco Ramón Reséndiz Cárdenas



Iván Maldonado Vite



Sergio Vite Ceballos

Si quieres ver más imágenes de esta promoción, visita la página de Internet www.clubnintendo.com.mx donde encontrarás una colección de los diseños que más nos agradaron y otros, que por su humor, nos hicieron reír muchísimo.

Agradecemos a todos los que participaron

Abner Quiroz Clemente
Abraham Manuel Lara Baeza
Adrián Javier Sánchez Pérez
Alan Joseph Acevedo Barajas
Aldo José Campos Flores
Alejandro Bravo Bustamante
Alejandro Zamorano Briones
Alexia Thais Varela Velásquez
Alfonso Jiménez Tamez
Alfredo Cervantes Guzmán
Alfredo Domínguez Pérez
Alfredo Iván López Sherman
Alicia Avila Ceniceros
Juan Antonio Alvarez Sánchez
Ana Celia Zamorano Briones
Andrés Velasco Avalos
Andy Edgar Irineo Soriano
Antonio Adán Casillas Castor
Antonio José Fernández Bolado
Ares Carlos García Zamora
Ari Kleinberg Bild
Arsides Manuel Méndez Quintero
Arturo Izanamí Jiménez Rojas
Arturo Leopoldo Blanco Hernández
Beatriz Guaida Ramos
Carlos Alberto Durán Domínguez
Carlos Alberto Salazar Martines
Carlos Banda
Carlos David Fuller Granel
Carlos Emilio Franco Yáñez
Carlos Eric Reyes de la Torre
Carlos Gómez
Carlos Guillén Ortega
Carlos Jesús Salinas Barrera
Carlos Mendoza Reyna
Carlos Oswaldo Pacheco Arriaga
Carlos Zavala Martínez
Carolina Arce Vázquez
César Augusto Correa Martínez
César Omar Ponce de León Martínez
Christian Alberto Nieva Gómez
Christopher Moedano Cardiel
Christopher Rangel Villanueva
Clara Eugenia Franco Yáñez
Cristino Antonio López Pacheco
Daladier Anzueto González
Daniel Chacón Limón
Daniel Córdova
Daniel Humberto Meza Gomina
Daniel Yáñez Garrido
Darío Aboytes Ramírez
David Alejandro Solano Domínguez
David Laredo Razo
David Salas Mejía
David Salinas Barrera
Diana Keller Avila-Camacho
Diana Sánchez Echegaray
Diego Enrique Saldívar García
Diego Rayo Jiménez
Eder Octavio Díaz Razón
Edgar Carreto Caballero
Eduardo Ernesto Bustillo García
Efraín Fernando Gutiérrez Sánchez
Elliot Hammurabi de Loza Vaca
Emir Antonio Bojórquez
Enrique Alejandro Peña Arenzana
Enrique Castillo Segura
Enrique Peña Arenzana
Enrique Valdés Arce
Erik Noé González Avalos
Ernesto Alejandro Salas
Ernesto Alejandro Salas López
Ernesto Cuauhtémoc Escobar
Ernesto Hernández Núñez
Esteban Alonso Franco Fuentes
Estela Arellano Coronel
Fermín Eduardo Duarte Jiménez
Fernando Méndez Contreras
Francisco Iván Hernández Cuevas

Francisco Jonatáh Camilo Salgado
Francisco Ramón Reséndiz Cárdenas
Francisco Vázquez Licea
Gabriel Rubio Mendiola
Gabriel Solís Morales
Gerardo Adalberto Escamilla Islas
Gerardo Alberto Samaniego Dávila
Gerardo de Alba y Villegas
Gerardo Monroy Melgarejo
Gilberto Delgado Torres
Guibaldo Vargas Calderón
Gurupat García
Hassan Ben Sabbah
Héctor Hugo Rodríguez Cervantes
Héctor Hugo Salas Rivera
Héctor Rodríguez Cervantes
Hugo Antonio Espinoza Robles
Ignacio Damián Aragón López

Jonathan Jair Milla Cruz
Jonathan Raya
Jorge Alberto Altamira Salmerón
Jorge Bueno Campa
Jorge Eduardo Pacheco Arriaga
Jorge Gómez Pérez
Jorge Hernández Tena
Jorge Luis Chavarría Carranza
Jorge Luis de León Silva
Jorge Saldívar Gómez
José Alberto Ugalde Del Rosal
José Alfredo Acosta López
José Angel Martínez
José Angel Tovías Cardosa
José Antonio Corona G.
José Benito Camiña Prado
José de Jesús Cabrera Cabello
José Domingo Moreno Vázquez



¿quién eres?

Nintendo

Ignacio González López
Ildefonso Villasana Abarca
Isaac Israel Cuevas Gamboa
Isaías Montoya
Israel Hernández Rivera
Israel Mendoza
Itzel Velásquez Ramírez
Iván González González
Iván Maldonado Vite
Iván Orrin Varela
Jacob Hemkes García
Jaime Alberto Caballero Santón
Jaime Payán
Jairo Jesús Solano Domínguez
Javier Adrián Sánchez Santibáñez
Javier Baimason Aguilar
Javier Eduardo Gutiérrez Valdez
Jesús Alejandro Peña Casimiro
Jesús Antonio Otero Carrillo
Jesús Salvador Cruz Núñez
Joel González Avalos
Joel Iván Ronquillo Valdez
Jonatan Pavel Medina Rodríguez

José Eduardo Castillo Torres
José Espinosa Mancilla
José Everardo Alvarado Hernández
José Francisco Arias Pérez
José Guillermo Pérez
José Luis López Galván
José Roberto Moreno Sánchez
Josue Edilberto Gamboa Sánchez
Josué Manuel Pascacio Velásquez
Juan Alberto Hernández Morales
Juan Antonio Alvarez Sánchez
Juan Bosco Frías Medina
Juan Carlos Fernández Pérez
Juan Carlos Núñez Juárez
Juan Francisco García García
Juan Manuel Carvajal de la Cruz
Juan Manuel Sanabria Luna
Juan Pablo Mejía Sarabia
Juan Roberto Hernández González
Julio César Rivas Rojas
Lauro Rivas Vázquez
Lizbeth Monserrath Jiménez Del Angel
Lucía Elizabeth Guaida Ramos

Luis Adrián Carrera Suárez
Luis Alberto García Angulo
Luis Alberto Rocha Rodríguez
Luis Arteaga López
Luis Enrique Robledo Guillén
Luis Fernando Ramos Barriga
Luis Gerardo Lozoya Iñiguez
Luis Laureano López Lara
Luis Manuel García Sánchez
Luis Mariel Zamora Montes
Luis Miguel Gaytán Anguiano
Luis Octavio Manjarrez Sánchez
Luis Renato Malta Torres
Luis Vargas Sosa
Maiyu Gatti
Manuel Alejandro Melo Alfaro
Manuel Armando Márquez González
Manuel Eduardo Ortiz Córdova
Manuel Tort Arroyo
Marco Alberto Villavicencio Terreros
Marco Antonio Márquez González
Marco Aurelio Garza Briseo
Marcos Manuel Benítez Ramírez
María Guadalupe Nava Peña
Mariana Martínez Almeida
Mario Alejandro Medina Villagra
Mario Antonio Regin Gutiérrez
Mario Jara Bautista
Mario López de la Vega
Martha Elena Villarreal Rancel
Mauricio Espinosa Medina
Mauricio Hernández
Michelle Flores Cota
Miguel Angel Rojas Herrera
Miguel Galindo
Miguel Octavio Caballero Santón
Nicolás Martínez Flores
Olivia Arellano Medina
Omar Bolaños Ruiz
Omar Said Cano Nuño
Oscar Alberto Mejía Sarabia
Oscar Robledo Espinoza
Oscar Villarreal Rancel
Oswaldo Valencia Méndez
Pablo Enrique Ramsés Figueroa Santana
Pedro Luis López Robledo
Quetzalcoatl Eduardo Mendoza Guevara
Rahuel Alejandro Hernández
Ramiro E. Salinas Vázquez
Ramiro Jesús Escamilla Islas
Ramses Cigarroa Munguía
Ranferi Torres Figueroa
Raúl Emmanuel Cuevas Gamboa
Raziel Martín Suárez Rivas
Ricardo Abraham Mirazo Rosales
Ricardo Alejandro Rosales Arellano
Ricardo Ronquillo Valdez
Robby Chapa Ceballos
Roberto Julián Mora Salinas
Roberto Villegas Velásquez
Rodrigo Urbina Alcántara
Roger Saldívar Gómez
Roman Santos Rentería
Román Segura Morán
Rubén Albor
Samuel Vega Ramírez
Saúl Velásquez
Sebastián Ramírez Bernal
Sergio Erick Vieyra Enríquez
Sergio Vite Ceballos
Shariff Kassem Castro
Sigfrido Pérez Coapango
Tomás Hernández Monreal
Uriel Trejo Ramírez
Valeria Flores Enriquez
Vicente Alejandro Nava Sánchez
Yasmin García Zamora
Yonathan Martínez
Yonnel Morales Saldívar

THE LORD OF THE RINGS
THE RETURN OF THE KING™

Por fin podemos disfrutar del desenlace de la trilogía de El Señor de los Anillos, esta película dirigida por Peter Jackson que tanto éxito ha conseguido en taquilla; pero ahora, veremos esta historia en su versión de videojuego para vivir toda la acción interactiva en el camino al Retorno del Rey.



A través de las siguientes páginas, recorreremos juntos los peligros de la Tierra Media y ayudaremos a Frodo para que, de una vez por todas, la maldad de Sauron llegue a su fin. Quizá ya conozcas a los personajes, pero si no es así, a continuación te los describiremos brevemente:

Conoce a los héroes



Gandalf

Toda historia épica tiene su "magia" y, en este caso, está a cargo de Gandalf "El Poderoso Mago Blanco", que siempre cuida y está al lado de la comunidad. Este personaje es capaz de destruir a casi cualquier enemigo que se interponga en su camino y, además, es recomendable para ataques devastadores.



Aragorn

Es el héroe de esta historia y el personaje que casi todo mundo elige porque es de los más equilibrados en poder, agilidad y control. Al igual que Gandalf, Aragorn tiene diversos ataques y combos que te servirán mucho cuando estés rodeado de enemigos, por lo que es otra opción para las grandes batallas.



Gimli

Este personaje demuestra que ¡el tamaño no importa! Pues, a pesar de ser un Dwarf, es todo un maestro combatiendo con su hacha. Aunque sus ataques son lentos, pobre del tipo que se ponga en su camino porque su poder es inversamente proporcional a la lentitud de sus estratégicos movimientos.



Legolas

Es representante de los Elfos dentro de la Comunidad del Anillo. Siempre hace gala de su habilidad con el arco, así como de su agilidad y gracia para combatir a las fuerzas de Sauron. Este personaje es el ideal para jugadores avanzados, ya que no sólo se basa en golpes, sino también en buscar una estrategia ofensiva y defensiva para derrotar a los rivales.



Sam

Quizá pienses que un pequeño Hobbit no es tan buen personaje como un humano o un Elfo, pero te equivocas. Sam es uno de los personajes más destacados del juego ya que su tamaño le permite moverse con gran rapidez y, como su arma no es pesada, tiene movimientos ágiles que, combinados con otros golpes, logran causar un gran daño.



Frodo

El valiente Frodo tendrá la oportunidad de mostrar su coraje y determinación en el campo de batalla, antes de arrojar el anillo hacia su destrucción en Mordor. El portador del anillo es similar en poder, agilidad y velocidad a Sam, por lo que no tendrás ningún problema al enfrentar cada misión.

¡TRES CAMINOS TE LLEVARÁN A LA GLORIA!

Al igual que en la película, la Comunidad del Anillo debe separarse para enfrentar diferentes retos y buscar la mejor forma de ayudar al pequeño Hobbit que porta el anillo. Tres son los senderos que debes recorrer: el camino de Gandalf, el de Aragorn y el de Frodo. Cada uno tiene retos definidos y debes completarlos antes de llegar a la batalla final. Así que iniciemos con la aventura de Gandalf.

THE PATH OF THE WIZARD
HELM'S DEEP



Justo como en **The Two Towers**, la primera misión es un tutorial en el que aprendes lo básico del juego (movimientos y botones), y sólo puedes jugar con Gandalf. Tu objetivo en la misión es eliminar a múltiples soldados, usando los botones que se te indican en la pantalla (posteriormente, combínalos para un mejor resultado). Después de unos segundos, aparece un video indicándote que tienes que subir por la escalera para proteger el muro. Ahora, usa tus poderes de mago presionando el botón L y luego el A.



Siempre ten presente los círculos azules que rodearán algunas armas o herramientas, ya que éstos te muestran que puedes usar dicha arma (catapultas, lanzas, calderos, entre otros), al presionar Z junto al círculo azul.

¡USA LAS CATAPULTAS!

Mientras permaneces en el muro, se te indicarán nuevas instrucciones para los botones. Después debes descender por una cuerda y presionar el botón Z junto a las catapultas. De esta manera, completarás la primera misión de Gandalf.

THE ROAD TO ISENGARD
¿ÁRBOL? NO SOY UN ÁRBOL... ¡SOY UN ENT!



Al iniciar la misión, sigue el sendero para enfrentar a algunos Uruk-Hai, usa tus mejores golpes y combos para deshacerte de ellos. Observa el video y después elimina a los arqueros con tus poderes. Continúa por el camino de la derecha.



Gandalf usa su magia y Legolas, sus flechas. Esta habilidad te sirve mucho en gran parte del juego y, sobre todo, cuando necesitas eliminar soldados que estén fuera de tu rango de ataque.

En cuanto llegues al puente, pelearás contra varios guardias, usa el combo "Orc Hewer" para liquidarlos rápidamente; si lo prefieres, puedes utilizar el ataque final con el botón R, así evitarás que se levanten del suelo. No olvides eliminar a los arqueros para que no te causen problemas en tu camino. Al llegar al *checkpoint*, iniciará otra batalla con ayuda de los Ent.

¡LA ÚLTIMA MARCHA DE LOS ENT!

No es verdad que sólo en las películas de terror salen árboles parlantes y caminantes ni tampoco que siempre sean malvados, como en este caso, donde los Ents serán tus aliados y te ayudarán en esta cruzada. En cuanto desciendas al campo de batalla, los Ents estarán caminando por todo ese lugar, así que ten cuidado porque pueden pisarte si te interpones en su ruta. Tu labor es eliminar 75 Orcos. Una vez hecho, sigue el camino recién abierto, pasa por el segundo *checkpoint* y atraviesa el puente. Al final del camino, verás otro video e iniciará otra batalla. En este punto, debes defender al Ent de los arqueros y de los Orcos que se aproximan, para que él pueda destruir la presa.



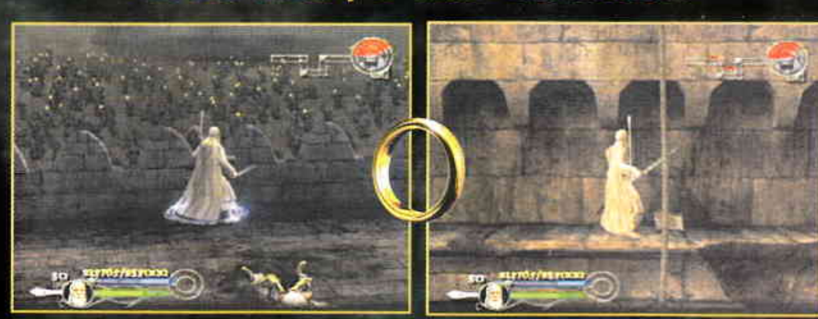
Minas Tirith - Top of the Wall



El poderío de Gandalf se ve reflejado de nuevo en esta misión. El ejército de Sauron tratará de usar escaleras para subir a la muralla, tu deber es ir a cada escalera y patearla con el botón X, y así evitar el ascenso de los Orcos. En la parte superior derecha hay un mapa que te muestra, con puntos rojos, los lugares donde hay escaleras por derribar, corre de inmediato y derríbalas y elimina a cualquier enemigo que se interponga en tu paso.

¡Destruye las torres!

Después de algunos instantes, tus enemigos usarán torres para agilizar la conquista (se marcarán en el mapa con un círculo rojo de mayor tamaño), éstas deben ser destruidas con tus poderes (presiona los botones L y luego A para lanzar la esfera de energía). En tu camino hacia cada escalera, no olvides eliminar cuanto Orco se te aproxime para limpiar el camino y así ganar más flechas o frascos de energía. Una vez que hayas destruido todas las torres, sigue el camino de los caballeros para llegar a la base de Minas Tirith, donde otra gran batalla te estará esperando.



En cada lugar donde haya una escalera notarás un círculo azul con una cuerda, ésta puede ser usada para bajar a un pasillo de la muralla y así recorrerla sin enfrentar a los Orcos.



Minas Tirith – Courtyard
¡Salven a las mujeres!

Como buen caballero, debes proteger a las mujeres de la tiranía de Sauron. Debes esperar a que estén a salvo 200 civiles en total, así que usa tus mejores ataques y combos para eliminar a tus enemigos antes de que acaben con vidas inocentes. Ten cuidado porque ocasionalmente llegarán más enemigos con arcos, usa tus poderes para atacar a distancia y evitar que se aproximen a la entrada del refugio.

¡Usa las lanzas!

En cuanto el contador de civiles llegue a 150, verás un pequeño video donde se muestra la llegada de algunos ogros, éstos son un poco difíciles de eliminar, pero si usas las lanzas que están cerca del centro de la plaza, podrás vencerlos con un impacto. La misión llegará a su fin en cuanto tu contador alcance los 200 civiles.



Las lanzas dan muy buen resultado contra los ogros, pero si las agotas, tardan un poco en regenerarse. Así que si te ves presionado, usa los poderes de Gandalf para eliminar a tus oponentes.

The Path of the King
Paths of the Dead
¡En busca de refuerzos!



Escoge cualquiera de los personajes para esta misión y sigue el camino a través de la cueva. En este punto te encuentras en el reino de los muertos y Aragorn va con la intención de solicitar su ayuda para combatir a Sauron. Al principio enfrentarás a algunos muertos (bastante fáciles), al terminarlos, sigue por el sendero y notarás que un bloque de roca emerge del suelo para cerrarte el paso, aquí sólo elimina a los muertos para que el bloque desaparezca. Poco después, llegarás a un puente levadizo, usa la palanca que está a la derecha para que el puente descienda y puedas pasar sobre él para llegar al *checkpoint*.



El ejército de los muertos es muy poderoso, ten mucho cuidado cuando los combatas y, sobre todo, usa tus mejores combos y flechas para destruirlos antes que ellos te eliminen a ti.

Después de cruzar el puente, sigue tu camino y verás un pequeño video mostrando un derrumbe, continúa de frente hasta llegar a una escalera hecha de huesos humanos, sube por ahí y sigue hasta ver una gran estatua con un círculo azul en su pie. Presiona el botón Z para derribar la estatua, cruza el puente y, ya en el otro lado, ve a la parte derecha para activar otra palanca y abrir la puerta principal. Después de un momento, llegarás a un puente donde te espera un gran batalla contra los muertos; al vencerlos, dirígete hacia el otro lado del puente para terminar la misión.

The King of the Dead



El rey de los muertos es muy peligroso y sólo venciéndolo ganarás su confianza. Espera a que salga del suelo y atácalo con un combo sencillo (A, A, Y) o usando tus flechas. En la primera faceta te atacará directamente y, cuando logres conectarle unos golpes, escapará y llamará a algunos de sus aliados para atacarte. Destrúyelos con cautela para que el rey te ataque nuevamente; después de unos cuantos golpes, cambiará su forma de ataque y te arrojará una nube de polvo, escóndete en una roca para evitarla y contraatácalo con flechas hasta que desaparezca. Sigue usando combos y flechas hasta que agotes la energía del rey.

¡Corre por tu vida!

Una vez que hayas vencido al rey de los muertos, la cueva empezará a derrumbarse, corre lo más rápido que puedas y elimina a cuanto enemigo se te aproxime o te impida el paso. Tu camino será bloqueado por una piedra y una serie de guerreros aparecerá. Véncelos lo antes posible para continuar hasta otra batalla similar. Al final de la cueva, te enfrentarás a varios caballeros, ten mucho cuidado con tu energía y trata de hacer ataques en combo para eliminar a varios de ellos a la vez. Continuamente aparecerán soldados con una barra verde en su cabeza, éstos son los más difíciles de vencer, pero te darán algo de energía cuando los derrotes (trata de usar combos especiales para destruirlos más rápido). En cuanto hayas terminado con todos tus enemigos, sal de este lugar para terminar la misión.







The Southern Gate

En cuanto inicie tu juego, dirígete hacia el portal principal donde un enorme ogro saldrá para atacarte. Por el momento, no lo tomes en cuenta y ve hacia la izquierda en busca de un par de catapultas que debes activar con el botón Z, para crear un puente con los restos del edificio derribado. Elimina a cuanto enemigo se interponga en tu paso y ve hacia el puente, sube por la escalera y prepárate para enfrentar a un Orco. Usa tus flechas para destruirlo y disfruta del video con los Mumakil.

¡Derriba al Oliphaunt!

Estos enemigos tipo elefante son sencillos de vencer, tan sólo dispara flechas a los escudos que tienen en su estructura para que exploten y caigan de inmediato. Ahora, usa la palanca que está al centro para abrir el portal (donde viste al primer ogro) y, una vez abierto, entra ahí para terminar la misión; si no has matado al ogro que protege la entrada, usa tus flechas o alguna lanza para quitarlo del camino.



Este lugar es ideal para ganar experiencia porque los Orcos no dejan de salir, e incluso puedes llenar tu barra fácilmente para generar golpes perfectos.



Usa cualquier elemento del escenario para combatir a los Orcos y ogros; por ejemplo, las lanzas, catapultas y calderos serán una buena opción para facilitarte la batalla.

Pelennor Fields



Ésta es otra batalla campal, el momento en que Pippin y Eowin combaten contra un teniente de Sauron. Al inicio del nivel debes enfrentar a un ejército de enemigos y eliminar a 60 de ellos, esto será realmente fácil, puesto que tu nivel de experiencia debe ser mayor y ya tienes combos más devastadores que antes. En cuanto llegues al número antes citado, la batalla se interrumpirá y llegarás a un *checkpoint*.

Protege a Pippin y a Eowin

Ahora inicias en la parte alta del escenario, a tu derecha verás un Oliphaunt que te estará lanzando flechas, elimínalo con tus flechas o con las ballestas (usando el botón Z), antes que lleguen con Pippin. Estos enemigos saldrán de ambos lados del campo, así que ocasionalmente tendrás que bajar y cruzar al otro lado del terreno para atacar a los demás Oliphaunts. En cuanto elimines al segundo de estos enemigos, la imagen cambiará mostrando un Nazgul atacando a Pippin y a Eowin, entonces dispárale tus flechas para eliminarlo (quizá te tome uno o más turnos). Una vez que el Nazgul sea derribado, terminará la misión.



Dispara directamente a los discos que tienen los Oliphaunts para derribarlos, también te recomendamos usar las ballestas, ya que te ahorrarán gran parte del trabajo. Cada vez que se aproxime una de estas bestias, observa de que lado trae los discos, con esto sabrás a qué lado del campo de batalla dirigirte y así no perderás tiempo.

The Black Gate

¡Cabalgaremos al territorio de Sauron para crear una última distracción!



Inmediatamente un enemigo se aproximará a ti y tratará de vencerte a toda costa, combátelo con tus mejores combos y no le des oportunidad de que reaccione. Es un adversario pobre en defensa y ataque, al cual destruirás mucho antes de lo que pensabas. Segundos después el gran portal se abrirá, dejando salir al ejército más grande que jamás hayas combatido.



Aprovecha al máximo los ataques masivos para llenar tu barra de combo, y así poder generar golpes perfectos con los que eliminarás más rápido a tus oponentes.

¡Protege a tus amigos!

En la segunda parte de la misión, debes proteger a los miembros de la comunidad de todos los Orcos que se aproximan. En la parte superior de la pantalla aparecerá un indicador de "vida" de cada uno de ellos, evita que su energía se agote porque, si alguno es derrotado, el juego terminará. Después de un rato, arribarán tres Ringwriths, para eliminarlos, usa las lanzas que hay en el escenario y combínalas con tus mejores combos, sin olvidar defender a tus aliados. En cuanto derrotes a los tres Ringwriths, verás un video para terminar la escena.

The Path of the Hobbit

Escape from Osgiliath

Es turno de probar que Sam también es un gran guerrero y, sobre todo, que está dispuesto a todo con tal de defender a Frodo de la maldad de Sauron. La primera misión de los Hobbits es muy sencilla, básicamente debes seguir un curso definido y esquivar a cuanto enemigo se te aproxime. Cuando llegues a la parte superior de este lugar, aparecerá un Nazgul y un indicador en el lado superior derecho de la pantalla. Corre lo más rápido que puedas porque, si el indicador se llena de rojo, el Nazgul atrapará a Frodo y la misión terminará.



Aunque los pequeños Hobbits Sam y Frodo no tienen un reto fácil, juntos –y con ayuda del voluble Gollum– deberán librar una odisea que los llevará hasta el descenlace de la historia.

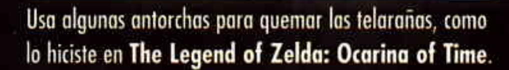
Después de pasar el *checkpoint*, sube por la escalera de la derecha, corre nuevamente para evitar al Nazgul y sigue tu camino hasta llegar a una enorme campana, párate junto a ésta y presiona el botón Z para arrojarla por las escaleras. Sigue tu camino hasta llegar a una cueva en el subsuelo del escenario, allí ve al final del camino y elimina a todos los Orcos que se acerquen y usa flechas para deshacerte de los que están hasta el final del camino. Ahora, verás a un enemigo con armadura, la opción más práctica es atacarlo directamente hasta que pierda su escudo y así tus golpes le hagan daño severo; al vencerlo, ve al final de la caverna y activa la palanca para abrir la reja.



En modo cooperativo, uno de ustedes distraiga al enemigo, mientras otro activa la palanca y cruza el portal.

Shelob's Lair ¡Sam al rescate de Frodo!

Frodo fue guiado por Gollum hacia las redes de Shelob y es tu deber rescatarlo antes de que sea demasiado tarde. Este nivel es como un laberinto sencillo en el que lucharás contra varias arañas. La forma de eliminarlas es voltearlas y después rematarlas con un Killer Move. Desde el punto de inicio, ve hacia la izquierda, luego otra vez a la izquierda, ahora a la derecha y sigue el curso hasta que llegues a las antorchas; allí debes arrojar una antorcha hacia las pequeñas arañas para abrir un camino que te llevará hasta un grupo de Orcos al centro de un cuarto. Elimina a estos enemigos y continúa hasta que veas un video mostrando a Shelob.



Usa algunas antorchas para quemar las telarañas, como lo hiciste en **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**.

Cirith Ungol

Los Uruk-Hai han tomado como prisionero a Frodo, ve a su guarida y combate a los enemigos que están frente a ti. Usa la palanca para abrir la puerta y sigue hasta llegar a un lugar con varios Uruk-Hai peleando entre si, dirígete hacia la derecha y sube por un pequeño túnel para ver otro grupo de Orcos, sigue por el camino y busca otra palanca para activar otra puerta. Sube un poco y encontrarás unas escaleras que te llevarán a una batalla en la parte alta de este lugar. Continúa hasta llegar a la torre donde verás un segmento de video con un par de enemigos resguardando a Frodo.





¡La gran batalla contra Shelob!



Usa el botón Y para golpear y voltear a las arañas y después extermínalas con Killer Move (botón R).

Con la espada de Frodo en la mano, Sam debe enfrentar a Shelob, esta araña gigante es fácil de vencer, sólo ve hacia ella y enfréntala con tus mejores combos. Después de unos segundos, Shelob huirá y te enviará algunas arañas pequeñas, elimínalas para que Shelob baje a enfrentarte de nuevo y repite el proceso hasta que hayas terminado con este arácnido.





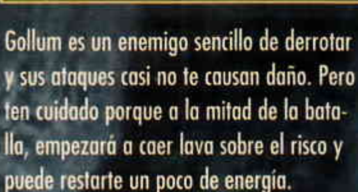
Uno de los Uruk-Hai te atacará y para eliminarlo debes usar las lanzas que están en el escenario, una para desarmarlo y otra para aturdirlo; en cuanto aparezca una barra de energía en la cabeza de este enemigo, atácalo de inmediato con tus mejores golpes. Repite este proceso hasta vencerlo.

The Crack of Doom
Por nuestra parte hemos terminado, ¡es tiempo de que Frodo cumpla su objetivo!

Gollum le ha quitado el anillo único a Frodo y es tu deber recuperarlo y destruirlo para terminar con la tiranía de Sauron de una vez por todas. Ésta es la primera misión en la que juegas como Frodo, lo que debes hacer es llevar a Gollum hacia una orilla del risco y cuando esté a punto de caer, usa ataques rápidos para que resbale y quede colgado únicamente con el apoyo de sus manos; ahora, usa el botón R para que caiga a la lava. Smeagol no se dará por vencido tan pronto y regresará para continuar la batalla. Sigue el mismo proceso durante otras cinco veces más para que Gollum caiga en la lava y prepárate para disfrutar del final del juego.







Gollum es un enemigo sencillo de derrotar y sus ataques casi no te causan daño. Pero ten cuidado porque a la mitad de la batalla, empezará a caer lava sobre el risco y puede restarte un poco de energía.



Secretos
Gana 1000 puntos de experiencia fácilmente:

Si lo que buscas es incrementar tu experiencia rápidamente, sólo entra al menú de pausa y mantén presionados los botones L y R y, posteriormente, haz la secuencia que corresponda al personaje que estás usando:

Aragorn	**Arriba, B, Y, A**
Faramir	**B, Y, Arriba, B**
Frodo	**Abajo, Y, Arriba, Abajo**
Gandalf	**X, Y, Arriba, Abajo**
Gimli	**X, X, Y, A**
Legolas	**A, Y, Arriba, A**
Ferry	**X, X, B, A**
Pippin	**Y, A, B, A**
Sam	**Y, A, Abajo, A**

Comparte energía en el modo cooperativo:
Si eres de los que se quejan porque tu compañero siempre te gana los elixires para regenerar la vida, no te preocupes, con este truco puedes compartir dicho *item*:

Entra al menú de pausa del juego y presiona los botones L y R; ahora, escribe el siguiente código: **Y**, **Arriba**, **B**, **B**.

Códigos especiales:

Estos trucos los puedes usar sólo si ya terminaste el juego. Escoge una misión y entra en el menú de pausa, posteriormente, mantén oprimidos los botones L y R mientras introduces la siguiente secuencia:

Restaura tu energía:	**B, B, X, X**
Golpes perfectos:	**X, Abajo, Y, A**
Golpes devastadores:	**Y, Arriba, Y, Abajo**
Todos los *upgrades*:	**Arriba, Abajo, Y, B**
Flechas infinitas:	**B, B, Abajo, X**
Invencibilidad:	**B, X, B, Arriba**
Indicador de objetivos:	**Abajo, X, Arriba, B**





MISSION: IMPOSSIBLE® M:I Operation Surma

Quizá muchos de ustedes se han topado con alguna misión que no pueden resolver; por tal motivo, aquí les diremos exactamente qué paso sigue y a dónde ir, y así puedan continuar.

Dado que hay niveles con muchos objetivos específicos, pasemos directamente a lo que te interesa: cómo terminar este juego.

MISIÓN 1:
YUGARIAN EMBASSY

Objetivo 1: ACADEMY COURTYARD





Camina de frente y pasa la estatua hasta llegar a la puerta metálica; ábrela y continúa de frente para ocultarte en las sombras y esperar a que pasen dos guardias de seguridad. Ahora, sigue tu camino y ataca silenciosamente al tercer guardia por la espalda, recoge su cuerpo y escóndelo en las sombras donde te ocultaste (espera a que los guardias de seguridad regresen y se vuelvan a ir).

Antes de pasar por la siguiente puerta, checa dónde está el guardia de seguridad, cuando esté distraído, atácalo por la espalda. Ahora sí, ve a la Telecom Junction Box y usa tu ELP para "hackearla".



Abre la siguiente puerta y utiliza la EWG para inhabilitar la cámara de seguridad (sólo apunta y dispara).

Da la vuelta a las escaleras y antes de entrar por la puerta, usa el Sonic Imager para ver a través de ella y verifica la posición del guardia, cuando éste se encuentre de espalda, entra y pégate a la pared para evitar ser visto. Atácalo y sube por las escaleras y sigue por el balcón hasta ver un tubo amarillo sobre tu cabeza, salta para sujetarte y pasar del otro lado.

Usa tu visión nocturna para evitar los rayos láser y desactivar la cámara de vigilancia (si se activa la alarma, puedes regresar a desactivarla a la caja amarilla pegada en la pared).





SOFIA IVANESCU



Sigue y déjate caer, después toma tu equipo que está sobre el contenedor de la basura.



Usa el Micro Cord para sujetarte del tubo amarillo que sale del otro lado de la pared, con cuidado avanza y espera el momento oportuno para atacar por sorpresa.



Toma las fotografías de la Communications Tower y el Communication Receiver con los binoculares, una de estas dos está justo frente a ti y la otra se encuentra en medio de los dos rayos láser que acabas de pasar.





Atraviesa el patio y ve con cuidado hacia donde está el guardia, atácalo y usa su huella digital para abrir la siguiente puerta. Pasa y sube las escaleras hasta llegar a tu objetivo y continuar con tu misión.

Dispárale con tu EWG a tu informante para que éste aparezca en tu radar y puedas seguirlo sin problemas. Cuando tu informante se detenga, verás que hay una puerta y unos rayos láser. Ábrela y usa el Micro Cord para colgarte del tubo y no activar la alarma (recoge los pies para evitar los láser).

Al pasar del otro lado, déjate caer y ocúltate en las sombras, usa la EWG para dispararle a unos barriles que están ahí y atraer la atención del guardia; una vez que se distraiga, atácalo. Ahora, rápidamente apunta a la cámara de vigilancia y desactívala. Párate enfrente del panel color amarillo que está en la pared y quema los fusibles. Regresa por donde entraste y verás que ya no hay más lásers, recuerda llevar contigo el cuerpo del guardia que acabas de noquear, pues necesitarás su huella digital para abrir la siguiente puerta.







Objetivo 2: STREETS OF VILSTRA

Encárgate del primer guardia antes de que te dispare, continúa y baja por las escaleras silenciosamente para eliminar al segundo. Sigue y elimina al tercer guardia, usando alguna técnica, para que puedas avanzar y llegar a la reja (ábrela fácilmente con tu láser).





Ten cuidado, pues los enemigos aquí te comenzarán a disparar. Camina hacia la izquierda y encárgate de los soldados que están ahí. Quema la cerradura de la siguiente reja y continúa avanzando hasta que más soldados aparezcan; cuando los elimines, habrá terminado la misión 1.

Quema el cerrojo de la puerta para continuar y camina hacia el lado derecho de la fuente; sigue por ese pasillo hasta llegar al busto de piedra y sube las escaleras para obtener la pistola tranquilizadora. Dispara a los guardias antes de avanzar.



MISIÓN 2:
LOS MUERTOS RESEARCH

Objetivo 1: HELIPAD & EXTERIOR

Ahora te encuentras en un laboratorio con un alto nivel de seguridad, para seguir debes tomar una foto de un guardia y otra del Dr. Norton, así podrás crear máscaras y pasar inadvertido. Ten cuidado con las cámaras de seguridad, pues si dejas el cuerpo de algún enemigo a la vista, lo detectarán.

Justo arriba de la plataforma donde inicias hay un tubo amarillo, usa el Micro Cord para sujetarte de él, ahora avanza un poco y colócate justo sobre el guardia de seguridad, cuando sea el momento oportuno, noquéalo y tómale una foto a su rostro cuando esté en el piso (usa los binoculares).





Encárgate del siguiente guardia y dirígete a las escaleras. Al ir bajando, ten mucho cuidado, pues hay varias cámaras que tendrás que desactivar con tu EWG. Al llegar a la cámara del nivel 2 (la tercera), detente, pues hay varios guardias vigilando.



Justo al final de las escaleras se ubica una caseta de vigilancia y del lado izquierdo hay una cámara más. Cuando el guardia de la caseta no esté viendo hacia fuera, entra y elimínalo, después asómate por la puerta y encárgate de la cámara.







En este punto, el Dr. Norton aparecerá llevando una bata blanca, aprovecha este momento para tomarle una foto, cuando tengas una imagen clara de su rostro, ocúltate en la caseta hasta que él se vaya; recuerda, debes ser rápido pues hay un enemigo más que puede verte.





Ahora, necesitas "hackear" la computadora de la otra caseta de seguridad, ubicada en la contraesquina de tu posición actual. Cruza por el estacionamiento y espera a que el guardia que hace sus rondas aparezca, para que lo duermas con un dardo tranquilizante. Sigue hacia la caseta y colócate detrás de un pilar para evitar ser descubierto, mueve un poco la cámara para checar si el guardia se está asomando por la ventana, cuando se dé la vuelta, aprovecha para correr, entrar, eliminarlo y usar la computadora para abrir la puerta al interior del complejo. Después sólo camina hacia la puerta que se abrió junto a la primera caseta.







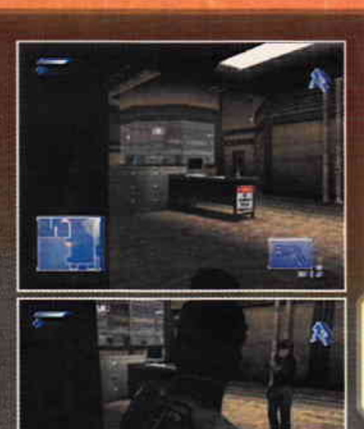
Objetivo 2: BASEMENT ENTRANCE

Equipa tu arma tranquilizadora y acércate al mostrador donde está el guardia, apunta por la pequeña rendija y dispárale para dormirlo. Ahora, usa el Micro Cord en el tubo ubicado en el techo para evitar las puertas magnéticas y no activar las alarmas.





Sube por la escaleras del lado izquierdo y pégate a la pared para no ser detectado. Al subir verás un escritorio, una cámara a la derecha, un puesto de vigilancia y algunos soldados haciendo rondas. Espera oculto en las sombras a que uno de ellos pase por tu posición y llama su atención hasta donde te encuentras, encárgate de él "lejos" de la vista del guardia que está en el puesto de vigilancia; ahora, camina por el pasillo hacia la izquierda y no toques ningún objeto para evitar hacer ruido.





Una vez que llegues al lugar donde se encuentra el Dr. Norton, como lo indica tu radar, prepárate para dormirlo y esconder su cuerpo en la parte de abajo de esa habitación (busca unas escaleras junto a la puerta). En la oficina de Norton, "hackea" la computadora para obtener la información que necesitas; al terminar, no salgas de ahí pues un guardia inspeccionará el lugar. Espera unos segundos y, después, sal con cautela para atacar al soldado antes de que salga de la habitación.





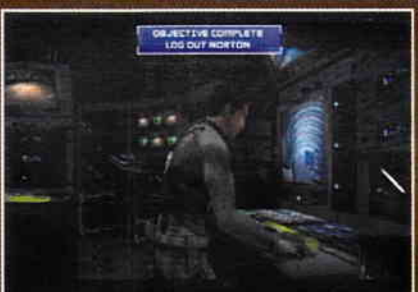


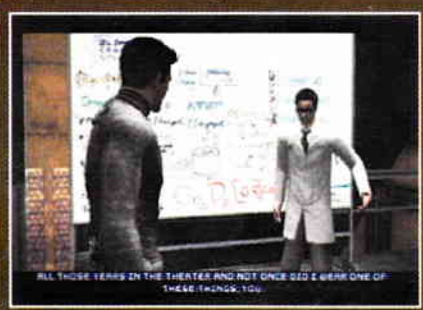
Al salir, ten cuidado con la cámara del lado derecho al final del pasillo, inhabilítala y sigue pegado a la pared, pues dando la vuelta a la esquina te encontrarás con un enemigo. Sigue caminando y antes de que se termine la pared de tu lado derecho, pon atención, porque hay otra cámara vigilando.





Ahora, síguete de frente evitando la mirada del guardia dentro del puesto de vigilancia y abre la puerta que está justo del lado izquierdo. Entra a la computadora y cierra la cesión de Norton para que tu compañero Spelvin pueda entrar sin ningún problema. Luego regresa al lugar donde encontraste al Dr. Norton para reunirte con Spelvin.





Ahora que ya tienes tu disfraz, sólo necesitas una identificación. A la izquierda de ese cuarto hay otro donde están unos *lockers* con ropa, ahí encontrarás el gafete que buscas. Tu siguiente objetivo es la puerta del lado derecho del puesto de vigilancia. Espera a que te den acceso y sigue caminando de frente hasta llegar al punto en tu radar.





Objetivo 3: WEAPONS TESTING

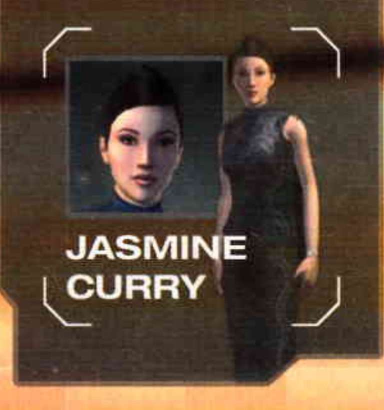
En esta escena debes tener mucho cuidado, pues tendrás que pasar por el sitio de pruebas de unas metralletas que, por cierto, son peligrosas.

Para poder atravesar esta zona, debes poner atención al orden en que aparecen los blancos de las metralletas y memorizarlo, pues tendrás que colocarte detrás de ellos para evitar ser dañado por las balas. Necesitas mucho *timing* para salir vivo de aquí, el secreto está en caminar agachado y fijarse bien en el siguiente blanco, éstos siempre salen por parejas, aparecen dos veces en la misma línea y después cambia a la siguiente línea de tiro, repitiendo la secuencia.





Ya que pases esta zona, verás a un científico en unas computadoras, tómalo por el cuello y llévalo hasta el escáner de huellas digitales para abrir la puerta. Continúa de frente y pasa por el sistema de enfriamiento hasta llegar a la salida del nivel.



Objetivo 4: COMPUTER CORE A

La siguiente parte no es tan difícil como parece, pero debes de calcular bien tus movimientos para evitar activar las alarmas. Al iniciar, activa la visión nocturna y déjala así todo el tiempo, pues el escenario entero está plagado de rayos láser.



La primera red tiene un orificio del lado derecho; la segunda, un pequeño espacio en la parte superior, para alcanzarlo usa el Micro Cord. La tercera red de rayos láser tiene un corto circuito que hace que uno de los rayos sea intermitente, repliégate al muro del lado izquierdo sin despegarte de éste. La cuarta red tiene un espacio por arriba, usa de nuevo el Micro Cord, pero recuerda recoger los pies para no tocar los rayos.







Una vez que pases esta parte, acércate a la computadora que está del lado izquierdo del pasillo. Necesitarás obtener los *drivers* de esta computadora de la manera difícil, tomándolos tú mismo. Activa la máquina para que puedas ver lo *drivers* que necesitas, ahora usa el Micro Cord para sujetarte del techo. Cuando estés en el modo *winch* (sujetado de la cintura viendo hacia abajo) desciende a la altura de los *drivers* y tómalos antes de que se acabe tu tiempo o que los brazos mecánicos de este lugar se activen y te hagan daño. Toma en cuenta que, si te acabas el tiempo, tendrás que volver a empezar.





La red que sigue también tiene sus pequeños puntos débiles para poder pasar. La quinta se mueve avanzando de atrás hacia adelante y su falla no es constante, por lo que el espacio por donde puedes pasar cambia. Espera a que dicho espacio se abra y acércate rápidamente a éste para avanzar y checar donde se encuentra el siguiente espacio.





Una vez pasado este punto, deberás recuperar más *drivers* de otra computadora. Sigue la misma técnica utilizada con los anteriores, sólo recuerda que ahora son más *drivers* los que debes recuperar.





Las siguientes redes de rayos láser son similares a las que acabas de pasar, sólo que éstas avanzan más rápido. Checa bien cada red antes de avanzar o activarás la alarma. Cuando estés del otro lado, habrás llegado a tu objetivo principal y podrás avanzar a la siguiente misión.

Objetivo 5: COMPUTER CORE B

Frente a ti verás una computadora y detrás de ésta una enorme puerta que bloquea el acceso a la computadora central. Primero desactiva los seguros que están en la puerta para poder abrirla desde la terminal situada frente a ella. Ya que tengas acceso, pasa y avanza un poco, pero no subas las escaleras, camina hacia la derecha por el barandal y enseguida verás otras escaleras que dan hacia la parte superior. Sube y avanza un poco para ver una escena en tiempo real.

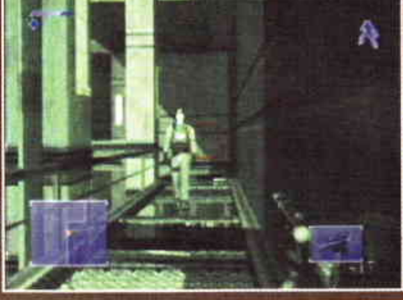


GEORGE SPELVIN



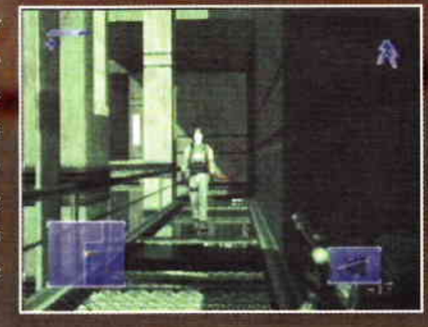






Al terminar la escena, tu objetivo estará justo detrás de ti. Una vez más deberás recoger los *drivers* de los paneles como lo hiciste anteriormente, pero esta vez los brazos mecánicos no podrán ser desactivados. Aquí no tienes que preocuparte por el tiempo, sólo debes subir y bajar constantemente para evitar que los brazos te hagan daño.

Ya que tengas la información, debes bajar y entrar a la computadora principal, hazlo con mucho cuidado, pues habrá guardias de seguridad esperándote. Cuando tengas acceso a la máquina, el centro mismo donde se encuentra el CPU aparecerá, detrás de éste habrá una entrada para que puedas "hackearla" y obtener la información que se está transmitiendo.








Ahora regresa por la puerta donde entraste (del lado derecho hay un botón que la abre) y accede al elevador que indica tu radar. Presiona el botón del éste para cerrar la puerta y pasar a tu siguiente objetivo.

Objetivo 6: OFFICES

Antes de mover algún dedo, coloca la cámara de modo que puedas ver a la recepcionista a la distancia. Cuando ella se voltee para hablar por teléfono, aprovecha para deslizarte frente a su escritorio hacia el siguiente pasillo, pero cuidado, pues justo al dar la vuelta hay un guardia y un científico.




Colócate detrás de ambos y prepara tu EWG, primero elimina la cámara al fondo del corredor y, después, dispárale al guardia y al científico, así podrás saber la posición exacta de este guardia para evitar que te sorprenda.




Sigue al científico y agárralo por detrás (no lo noquees) y llévalo a la habitación que indica el radar. Cuando estés en ese lugar, usa su huella digital para abrir la reja que está ahí.




Ahora, debes ir a buscar los códigos de acceso para el servidor, éstos se encuentran en algunas computadoras y PDA en este mismo nivel. La localización de cada uno está marcada en tu radar como un pequeño punto amarillo.






Busca en todas las habitaciones los cuatro códigos, cuando los tengas, regresa al servidor para introducirlos.





Para escapar de esta área, debes regresar cerca de donde está la recepcionista, pero en lugar de seguir hacia el elevador por donde entraste, continúa hacia la puerta gris que tienes enfrente. Al entrar, rápidamente apunta con tu EWG a la cámara y accede al ascensor para seguir avanzando.

Objetivo 7: BIOLOGICAL LABORATORY

Tu misión es fácil: destruir el arma biológica que aquí se incuba, lo difícil es escapar.

Abre la puerta y camina derecho hasta topar con pared; ahora, da vuelta a la derecha y sigue caminando de frente hasta llegar a una cabina de control, donde hay un guardia. Con cautela encárgate de él y cárgalo hasta la puerta de la incubadora. Después abre las dos puertas, usando sus huellas digitales.









Ya dentro de la incubadora, tienes que encargarte de eliminar esta amenaza bacteriológica, para lograrlo, colócate frente al panel de control de cada una de las incubadoras y mantén la aguja indicadora en el color amarillo (no puede pasar a rojo ni a verde por ningún motivo.)

Ahora, para escapar, usa el Micro Cord en un tubo que está en el techo, avanza un poco, déjate caer y regresa a la cabina de control donde estaba el guardia, en la parte posterior encontrarás la salida.





Objetivo 8: BASEMENT

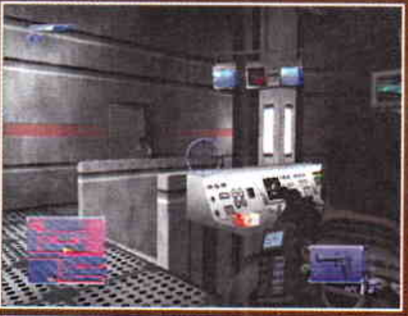
Debes de escapar a tiempo de las instalaciones y eliminar a los enemigos que aparezcan en tu camino.

En la primera habitación hay tres enemigos que son fáciles de eliminar; además, ahí mismo recibes un arma para defenderte de los enemigos.





En la segunda habitación hay dos guardias y una caja con municiones.







En el tercer cuarto hay un guardia, una caja de municiones y un *kit* para recuperar tu energía, este último te permitirá seguir con tu misión.





En la cuarta habitación hay dos cajas de municiones, dos guardias y un *kit* para recuperar tu energía. ¡No lo desaproveches!







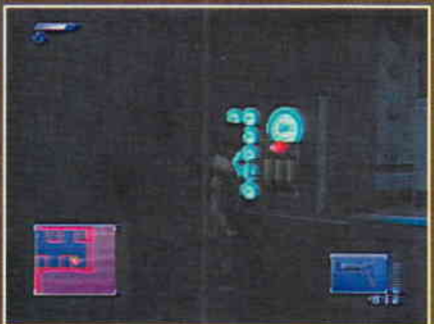


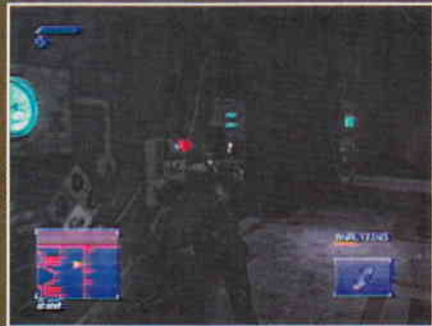
En el último cuarto hay una caja con municiones y, además, cuatro enemigos. Elimínalos y avanza al final del nivel.

Objetivo 9: FUEL SILO



En este nivel hay cuatro bombas escondidas, el orden en el que las desarmes no importa, pero te recomendamos que explores todas las habitaciones y el nivel inferior para que decidas el orden en que quieres desactivarlas. El orden que te recomendamos seguir es comenzar por la bomba del nivel inferior y, después, por las del superior. Checa las fotos para ver la localización de las bombas. Recuerda, al desactivar una, las otras tres se activarán y tendrás cinco minutos para encargarte de ellas.







Objetivo 10: HELIPAD & EXTERIOR

Tu objetivo principal es detener a Jong Ho Li. Al inicio, verás que estás de regreso en la parte de abajo del helipuerto donde todo comenzó, aquí encontrarás a tres guardias, uno con una pistola y otro con una metralleta. Primero encárgate del guardia con la pistola y de la cámara de vigilancia próxima a tu posición. Luego elimina al enemigo con la metralleta a distancia para evitar ser dañado.

Ahora, sube por las escaleras hasta llegar al helipuerto, sin descuidar a los enemigos de este lugar, y asegúrate de desactivar las mismas cámaras que te encontraste en el camino de entrada.

Una vez arriba, verás a Jong Ho detrás de unas cajas y con una metralleta en la mano. Ocúltate y mantente agachado todo el tiempo, cuando los secuaces de Ho Li aparezcan, encárgate de ellos, pues si no lo haces irán hasta tu posición para atacarte. Una vez que Jong Ho y tú se queden solos, iniciará la batalla y podrás eliminar a este adversario.

Procura no desperdiciar muchas balas en el combate; si se te acaban hay algunas balas más a la izquierda de las cajas, pero es un poco arriesgado tomarlas.







Aún faltan varias misiones por revisar que son más extensas y complejas, incluso algunas de ellas te sorprenderán. En nuestro próximo número, continuaremos con este Nintensivo de Mission: Impossible Operation Surma.





A sólo un mes de realizarse...

Es ya poco el tiempo que tenemos que esperar para disfrutar de este gran evento, como siempre existen especulaciones y rumores acerca de la industria de los videojuegos, pero sólo hasta estar ahí podremos confirmarlos y traerte noticias interesantes. En esta perspectiva te diremos nuestras principales expectativas de este show y los lanzamientos que más esperamos por parte de Nintendo, las novedades de los licenciatarios y todo lo que deseamos que suceda en el Entertainment Electronic Expo (E3), que por cierto estará celebrando su 10o. aniversario. Ya comenzamos a contar los días para esa fecha, en la que las compañías mostrarán sus juegos terminados y sus avances en otros.



STEVE SINGER
Nintendo

Nintendo ha preparado un gran evento para el E3 de este año y esperamos que todos los fans de Nintendo disfruten de las sorpresas que ahí daremos a conocer. Como parte de nuestra estrategia, hemos pensado en brindarle mucho apoyo al mercado mexicano durante el presente año y muy pronto lo comenzarán a percibir. Aunque aún no hay información disponible sobre el Nintendo Dual Screen, estamos seguros que será un gran éxito; además, durante el show muchos podrán verlo, tocarlo e incluso jugar con él. También habrá varios títulos nuevos para el Nintendo GameCube y el Game Boy Advance; claro, sobre estos últimos habrá más información a medida que el evento se acerque y es un hecho que los chicos de Club Nintendo la publicarán.



PEPE SIERRA

Nintendo DS, eso es lo que ya quiero ver. Me pregunto cómo será este nuevo sistema de Nintendo y qué ventajas traerá consigo para los videojugadores: cómo pueden ser las dos pantallas, de qué forma se podrá interactuar con éstas en el juego, qué alcance tendrá en un futuro; en fin, muchos aspectos que sólo podremos conocer en ese evento.
Seguramente, quedaremos sorprendidos con lo que Nintendo nos presente en el próximo E3. Por supuesto, las compañías también darán a conocer sus lanzamientos para lo que resta del año y algunos avances de juegos que ya están programando. Como siempre, es una gran emoción asistir a este evento y, en Club Nintendo, esperamos que este show sea fuente de noticias importantes para compartirlas contigo.



HUGO "CROW"

Sin duda, todos esperamos con ansia el Nintendo DS. Conocer su forma física y las posibilidades que agregará a la diversión electrónica de nuestro tiempo. Quizá no sea el sistema que reemplace al Game Boy Advance, pero estoy seguro que marcará un nuevo inicio para Nintendo en esta era de revolución de consolas. Como siempre, los juegos son un enorme atractivo y, en esta ocasión, entre los más destacados se encuentra Resident Evil 4, que, gracias a los rumores que lo han rodeado, se ha colocado como uno de los títulos más deseados y esperados para el GameCube. Este E3 estará lleno de sorpresas y noticias, así que te recomiendo que cheques nuestro reporte del evento para que conozcas todo lo que le depara el futuro a Nintendo.



ALEX "PANTEÓN"

A pesar de que hay otros buenos títulos para otras consolas, Nintendo siempre ha llevado la batuta en este maravilloso mundo de los videojuegos. Sin importar la plataforma, es imposible que alguien no relacione los videojuegos con Nintendo o con Mario Bros. (aunque se esté jugando arcadias). Por esta razón, yo espero mucho del próximo E3, pues estoy seguro que habrá gratas sorpresas y juegos que nos dejarán con el ojo "cúbico". Desde luego, estoy emocionado con el nuevo sistema Nintendo DS, ni siquiera quiero imaginarme cómo será, ni qué cosas nuevas traerá; sé que de todas maneras, Nintendo nos dejará con la boca abierta, tanto a los videojugadores como a sus competidores. De manera que seguiré tomando mi té de Tila hasta el E3.



RAFA "ENRAK"

Para este E3 2004 espero ver muchas sorpresas, mi mayor interés es saber exactamente lo que el Nintendo DS será capaz de hacer y cómo revolucionará la industria de los videojuegos. Por otro lado, estoy ansioso de checar Metroid Prime 2, la versión completa de Geist y, por supuesto, tener Resident Evil 4 que, en verdad, luce fabuloso. ¡Estoy impaciente, quiero jugarlo por horas! Aunque Nintendo no mostrará al sucesor del Nintendo GameCube durante el evento, seguramente escucharemos algunas noticias relevantes y sabremos cómo le dará más apoyo al Nintendo GameCube, que, a fin de cuentas, es la consola que actualmente tenemos en casa y la que disfrutamos. Ten por seguro que en el reporte del E3 de este año te daremos la mejor cobertura del show; por cierto, este año se celebra el 10o. aniversario del Electronic Entertainment Expo.

Perspectiva



GUS RODRÍGUEZ

Afortunadamente, he tenido la oportunidad de asistir a diversos eventos relacionados al maravilloso mundo de los videojuegos y, a decir verdad, las ocasiones que más me han emocionado, han sido cuando presentan un sistema nuevo. Hay varios juegos que prometen mucho y los espero con ansia; pero nada me tiene más entusiasmado que el hecho de saber que por fin conoceremos el nuevo sistema Nintendo DS. ¡Realmente es excitante imaginar cómo será el diseño de esta nueva consola! Y, por si fuera poco, sé que Nintendo siempre cuida los detalles y que tendrá muchas sorpresas relacionadas a este intrigante y novedoso sistema. ¿Será un Game Boy de dos cabezas? ¿Serán dos pantallas unidas? ¡Casi no puedo esperar hasta el E3!



FRANK

Falta muy poco tiempo para el E3 y la noticia del Nintendo DS ha causado revuelo. El anuncio de su lanzamiento varios meses antes ha hecho que la expectación vaya en aumento; cada quien se lo imagina de diferente manera, el nombre me sugiere que será al estilo del SP, es decir, dos partes que se puedan doblar para mayor protección de la pantalla, y conociendo a la gente de Nintendo, no dudo que este sistema tenga un plus. Además del Nintendo DS, hay varios títulos que acaparán la atención de los videojugadores, Metroid Prime 2 y RE4 son dos buenos ejemplos. El E3 también tendrá, como cada año, el elemento extra que siempre deja sorprendida a la comunidad de videojugadores, podría ser una nueva aventura de Link o Mario. ¿Cuál será esta vez?



TOÑO RODRÍGUEZ

Cada año recibimos noticias importantes por parte de Nintendo, y aunque en esta ocasión ya sabemos algo del nuevo sistema Nintendo DS, sólo podremos conocer su potencial cuando estemos presentes el día de su anuncio, así sabremos cómo es y sus características. Como es costumbre durante los meses que anteceden la realización del E3, Nintendo nos tiene a la expectativa de sus lanzamientos, ni modo tendremos que esperar un mes más. Todo indica que este E3 será totalmente diferente a todos los anteriores, hay que mencionar que es su 10o. aniversario y las compañías estarán mostrando lo mejor de sí, no te pierdas nuestro completísimo reporte anual en la edición de julio. Algunos títulos que vendrán son: Metroid Prime 2, Geist y Resident Evil 4. La cuenta regresiva ya comenzó.



JUAN "MASTER"

En el E3 de este año lo que más llama mi atención es el Nintendo DS, ya que este nuevo sistema demuestra que Nintendo sigue dominando la industria; no sólo por los grandes juegos que lanza año tras año, sino también porque siempre busca nuevas formas de hacer más intensa la experiencia al jugar, lo cual representa tanto una innovación como un plus para los jugado-res. En cuanto a los juegos, el que más me interesa revisar es Resident Evil 4, pues estoy seguro que Shinji Mikami nos dejará sorprendidos con todos los nuevos elementos que ha incorporado en este título. Por parte de Nintendo, los juegos que más espero son: Metroid Prime 2, Pikmin 2 y Geist. Sólo nos resta espera para conocer todas las sorpresas que nos guarda este grandioso evento.



AXY

Como hemos asistido a muchos eventos desde los inicios de nuestra revista, quizá crean que ya nada puede sorprendernos; pero no es así, Nintendo no deja de asombrarnos al seguir demostrando quién es quién en los videjuegos y estoy seguro de que, en el próximo E3, veremos tantas cosas nuevas, que seguiremos maravillándonos con los juegos que tanto esperamos, como Geist, Resident Evil 4 y Metroid Prime 2. También quiero ver ya qué tipo de sistema es el que Nintendo tiene bajo un halo de misterio. Estoy seguro que un nuevo paso se dará en la industria y, afortunadamente, estaremos allí para presenciarlo y, por supuesto, te traeremos las noticias más frescas e interesantes de este magno evento en el reporte correspondiente. ¡Arriba Nintendo!



SPOT

Nuevamente empacaremos las maletas para asistir al mayor evento de videojuegos en nuestro continente: El E3. En esta ocasión, pretende sorprender a todos los medios informativos y, sobre todo, a los consumidores que ya esperan con inquietud las noticias de dicho evento. Desde mi punto de vista, el Nintendo DS es lo que más revuelo está causando, porque no se ha revelado su forma física, ni sus capacidades ni cualidades. También me tiene emocionado la secuela de Metroid Prime, ya que la primera parte me dejó maravillado por el manejo en el concepto de Samus. Asimismo, títulos como Resident Evil 4, Geist y otras sorpresas que preparan los licenciatarios son clave para el desarrollo futuro de gran industria del videojuego.

Cementerio de videojuegos

contra

Me da mucho gusto saludarlos de nuevo y les doy la bienvenida a ésta, su sección. En esta ocasión, realizaré un par de cambios que espero les agraden y, además, les tengo un par de sorpresas preparadas, así que acompáñenme en este recorrido por los grandes clásicos de los videojuegos y conocerán de qué se trata todo lo que les he preparado. También revisaremos un excelente título del legendario SNES, el cual hizo historia y recientemente fue revivido en un genial *remake* para el GBA. Les hablo de la tercera versión para un sistema casero de Nintendo de la gran saga de Konami conocida como Contra.

Contra III The Alien Wars SNES, Abril 1992

Éste fue uno de los mejores juegos que se lanzaron para este sistema y es uno de los más dinámicos de todos los tiempos. La saga de Contra marcó la pauta para muchos juegos posteriores por su gran estilo. Básicamente, se trata de un juego de acción en 2D donde debes llevar a dos soldados a la batalla en contra de alienígenas que planean dominar al mundo. La versión para el SNES fue impresionante, pues mantiene el mismo *gameplay* que sus predecesores, aunque obviamente mejorado y además incluyó muchos elementos nuevos, como el llevar dos armas distintas al mismo tiempo y habilidades nuevas (escalar, manejar motos y usar bombas). Gracias al poder del SNES, se aprovechó el genial Modo 7 para las misiones en las que la acción se lleva a cabo con vista "por arriba", donde la rotación del escenario le daba un sentimiento como nunca se había experimentado en un Contra. ¡Además de que los jefes de gran tamaño con puntos débiles están aquí para que la acción no se detenga!

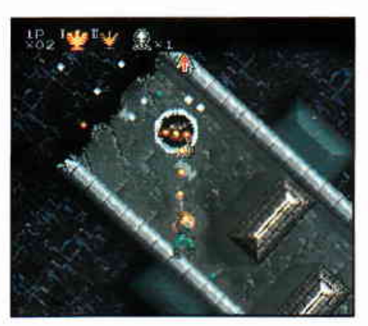


Misión 1: Streets of Neo City



En esta misión deberás pasar una ciudad llena de enemigos y peligros. Al igual que en todo Contra, los enemigos aparecerán en forma constante para atacarte; además, tendrás que franquear una barrera, destruir un tanque y cruzar por una parte donde el escenario está envuelto en llamas para llegar a enfrentar a una tortuga gigante. Los detalles más impresionantes de esta escena son los cambios de escenario y cuando un avión dispara misiles para incendiar todo.

Misión 2: Maria Calderon Highway



Ésta es la primera escena con vista "por arriba", aquí tienes que buscar a los enemigos escondidos en los hoyos cubiertos y destruirlos para continuar. En esta etapa se usó la rotación y la escala, orgullo del SNES. Con los botones L y R, puedes rotar a tu personaje (junto con el escenario) para que tengas una mejor perspectiva de la acción. Después de eliminar a los enemigos, deberás enfrentarte a una araña mecánica que rota disparándote y te embiste, después se lanza sobre ti, así que muévete rápidamente.

Misión 3: The Old Cyber Steel Mill

De regreso a la acción en 2D. Ahora tendrás que lidiar con muchos oponentes en las alturas, de manera que deberás tener cuidado con los abismos, los enemigos voladores y los misiles. En esta escena, deberás enfrentar varios enemigos grandes, como un taladro gigante, un enemigo que se pega a la pared y lanza misiles y una nave llena de adversarios. Al final, dos esqueletos robots te atacarán y, si los destruyes, aparecerá un esqueleto que te mantendrá bailando por el cuarto al ritmo de sus ataques.





Misión 4: The Battle of the Blazing Sky



En lo personal, considero que ésta es la escena con más acción de todos los tiempos en los videojuegos. Empiezas manejando una moto a gran velocidad en una alocada autopista llena de enemigos de diversos tipos, uno tras otro. Después te atacará un tanque, una gran nave te acechará con sus letales aparatos que tendrás que pasar por debajo; también tendrás que derrotar a un adversario de piernas largas que se mueve por la pantalla y subirás al misil de un helicóptero para luchar contra un enemigo volador. ¡Para finalizar, serás lanzado junto con el misil para alcanzar a una nave y deberás saltar de cohete en cohete para derribarla al mismo tiempo que esquivas sus disparos, y así evitar caer de los misiles que se estrellan en la nave!

Misión 5: The Mucho Grande Badlands



La segunda escena con vista "por arriba" es mucho más complicada que la anterior, pues cuenta con muchos abismos, enemigos que disparan y partes con remolinos y arenas que se mueven horizontalmente. Aquí deberás destruir los nidos de las arañas para enfrentar al jefe, que es un alienígena gigante que hace girar, en varias direcciones, toda la arena a su alrededor y te ataca con disparos y sus tentáculos. Para vencerlo, debes usar la técnica de presionar dos veces el botón L o R (debes dejar oprimido el botón la segunda vez) para que no gires y puedas apuntarle bien. La mejor arma contra este enemigo es el láser.

Misión 6: Red Falcon's Main Base





La última misión está llena de aliens enemigos que corren, vuelan y disparan de una manera impresionante. Debes pulir tus habilidades para pasar a los enormes subjefes que aparecen aquí y evitar ser alcanzado por los enemigos que se multiplican frenéticamente. Deberás enfrentarte a cinco jefes en esta escena y, por último, al monstruo final, el cual tiene muchas maneras de atacarte, según la parte a la que le dispares, será el ataque que ejecutará. Al derrotarlo, deberás escapar antes de que te alcance y la explosión de la base te consuma.

¡FORMA PARTE DEL CLUB!

Como siempre, he recibido muchas cartas y *mails* con sus quejas, sugerencias y todo su apoyo a esta sección, por lo que he decidido crear un club exclusivo del Cementerio de videojuegos. En este club tendremos muchos premios y fabulosas sorpresas, pero tienes que ser miembro para poder participar en los retos que aparecerán en cada edición de esta sección. Pueden participar todos los lectores de la República Mexicana. Para pertenecer a este selecto grupo de videojugadores, sólo tienen que enviarme un *mail* con todos sus datos (nombre, edad, dirección, teléfono y correo electrónico) a: panteon@clubnintendomx.com, para su registro y así puedan gozar de los beneficios de pertenecer al club. En tu *mail* debes incluir qué juegos te gustaría ver próximamente en el cementerio y tu propuesta para el nombre del club; ¡así que no esperes más y escríbeme!

En la próxima edición del Cementerio de videojuegos daremos a conocer el nombre definitivo del club, así como la manera de ganarte uno de los siguientes premios: 2 Bonus Disc de Nintendo GameCube: The Legend of Zelda: Ocarina of Time/Master Quest, un llavero de The Lord of the Rings con luz y otro de Homer Simpson con voz y, por último, un par de lentes de Harry Potter. Recuerda, tendremos más premios como éstos en cada edición del cementerio. Agradecemos el apoyo de nuestros amigos de Camelot Collectibles, quienes nos proporcionaron los premios de esta ocasión y seguirán interactuando con nosotros. Si quieres visitarlos, puedes hacerlo en: Bazar de la computación. Eje Central Lázaro Cárdenas No.9 (casi frente a la Torre Latino) México, D.F. Local 23. Horario: lunes a sábado de 11:00 am a 7:00 pm, domingo de 11:00 am a 5:30 pm.

Aquí encontrarás videojuegos, películas y muchos artículos 100% originales para coleccionistas; así que si eres un jugador muy exigente, no dudes en visitarlos, ¡tienen muchas cosas muy interesantes para todos los gustos!





El control de los profesionales

Por Spot

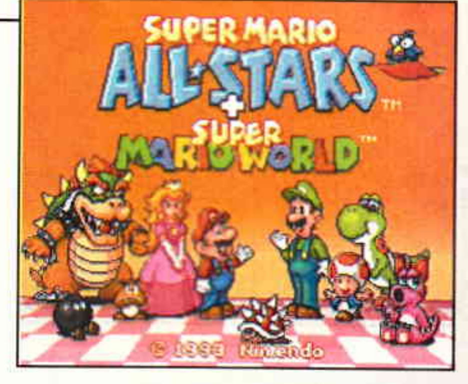
Los *remakes* y compendios de videojuegos

¡Hola, chavos! ¿Cómo están? Fíjense que hemos recibido muchas cartas y correos electrónicos con dudas, sugerencias, quejas y opiniones acerca de este maravilloso mundo que tanto nos gusta: los videojuegos. Uno de los temas que más ha llamado mi atención es el de los *remakes* y los compendios de los títulos de antaño que han salido recientemente; por eso, decidí exponer varias de las opiniones acerca de este tema tan interesante.

Empecemos desde cero...

Muchos videojugadores, sobre todo los más nuevos, tienen la creencia de que los *remakes* y los compendios son algo nuevo; pero es falso, pues han existido desde los primeros días de los videojuegos. Para empezar, los *remakes* son las versiones mejoradas de un título que ya existía, es decir, aparecen cuando una franquicia es trasladada a un sistema más reciente. Un ejemplo es el famoso **Super Mario All Stars** para el legendario SNES, en este cartucho podíamos disfrutar de los tres juegos de Mario que hicieron historia en el NES: **Super Mario Bros.**, **Super Mario Bros. 2** y **Super Mario Bros. 3**. Claro, los gráficos fueron mejorados con el poder de los 16 bits y, por ende, eran visualmente más atractivos.

Este *remake*/compendio resultó excelente porque combinó tres elementos importantes: en primer lugar, quienes no pudieron jugar ni conseguir dichos títulos, podían tenerlos juntos en un mismo cartucho; segundo, los que sí jugaron los Mario, podían disfrutarlos de nuevo con mejores gráficos y revivir los buenos viejos tiempos. Por último, en este mismo cartucho se incluyó el **Super Mario Bros. The Lost Levels**, el segundo SMB que se lanzó en Japón para el Famicom y que no llegó a nuestro continente. Si recuerdan el SMB2 americano es un *remake* del título **Doki Doki Panic**, pero con los personajes de Mario. Después apareció un "*remake* del *remake*", es decir, una versión actualizada del SMB All Stars, que también incluía el **Super Mario World** (primer juego de Mario para el SNES). Genial, ¿no?

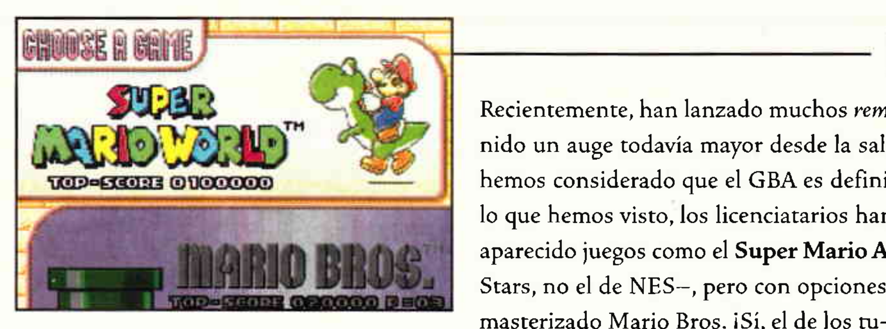


Compendios íntegros

También existen los compendios que mantuvieron los títulos íntegros, sin alterarlos de ninguna manera, ni en cuanto a gráficos ni música o elementos extras, como **Ninja Gaiden Trilogy** para el SNES. En este compendio se incluyeron las versiones originales de **Ninja Gaiden**, **Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos** y **Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doom**, sin añadirles ni quitarles nada. Este cartucho es realmente difícil de conseguir y es considerado una joya. Obviamente, el punto a favor es que puedes tener los tres NG en un solo cartucho.

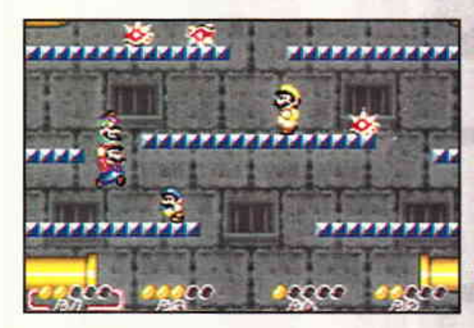


Otro compendio similar es el último que apareció de la exitosa saga de Zelda: **The Legend of Zelda: Collector´s Edition**, el cual trae los dos juegos de N64, **TLOZ The Ocarina of Time** y **TLOZ Majora´s Mask**, y también los dos de NES: **TLOZ** y **Zelda II: The Adventure of Link**. Además de los cuatro títulos clásicos, incluye un demo jugable de TLOZ The Wind Waker y un par de extras (videos).



Remakes por montones

Recientemente, han lanzado muchos *remakes* de juegos clásicos y esto parece que ha tenido un auge todavía mayor desde la salida del poderoso Game Boy Advance. Muchos hemos considerado que el GBA es definitivamente la "reencarnación del SNES" y, por lo que hemos visto, los licenciatarios han hecho de esta sencilla frase casi una ley. Han aparecido juegos como el **Super Mario Advance**, que en realidad es el SMB2 –el del All Stars, no el de NES–, pero con opciones nuevas, como las incluidas en el original y remasterizado Mario Bros. ¡Sí, el de los tubos con cangrejitos y toda la cosa! La otra opción es que puedes conectar hasta cuatro GBA para jugar Mario Bros. con tus amigos y hacerlo más divertido. Después vimos más *remakes* similares: **Super Mario Advance 2: Super Mario World, Super Mario Advance 3: Yoshi´s Island** y, por último, **Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3**. Todos con detalles extras y la opción de conectarse para jugar Mario Bros. entre cuatro jugadores. Desde luego, todos tienen cosas nuevas que los hacen más valiosos; por ejemplo, el SMA4: SMB3 cuenta con el apoyo de las tarjetas del *e-Reader* para tener escenas extras y poderes ilimitados, entre otros.



— Las compañías muestran sus clásicos —

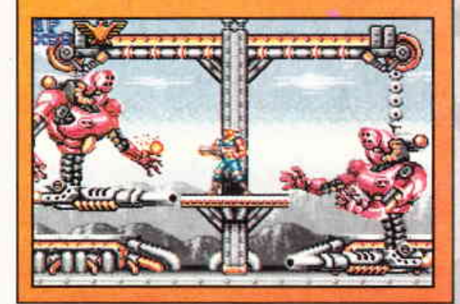
Los licenciatarios siempre están dispuestos a recordar y darle el valor que merecen a sus joyas con las que incursionaron en el mundo de los videojuegos, pues nunca pasarán de moda para los expertos y conocedores. Un ejemplo es obviamente Nintendo, empresa que lanzó varios volúmenes de sus famosos Game and Watch Gallery para el Game Boy. En estos compendios/*remakes* incluyeron varios de sus juegos portátiles Game and Watch en un solo cartucho, con la versión original, en la que se usaba la pantalla LCD, y una remasterizada con los personajes de Nintendo. Estos compendios tuvieron tanto éxito que llegaron hasta el cuarto volumen.



Midway también ha lanzado títulos para recordar sus juegos clásicos, como **Midway Arcade Treasures** para el Nintendo GameCube, que trae joyas como: **Moon Patrol, SpyHunter, Defender II, Gauntlet, Joust, Marble Madness** y muchos otros más. Además, contiene material extra como entrevistas e historias acerca de los videojuegos y, por si fuera poco, los títulos tienen la opción de jugarse entre dos, tres o cuatro jugadores.



Otro *remake* muy bueno fue **Contra Advance: The Alien Wars EX** para el Game Boy Advance. En esta versión, decidieron no sólo tomar el **Contra III: The Alien Wars** de SNES, sino que agregaron escenas extras del **Contra: Hard Corps** de Sega Genesis y así lograr que fuera atractivo tanto para quienes no habían jugado algunos de estos dos juegos como para los que los recuerdan y quieren tener ambos títulos en uno. Por supuesto, sufrió un par de cambios en cuanto a control y *gameplay* para que ambas versiones coincidieran y se pudieran jugar sin problemas.



El compendio perfecto

Después de checar un poco lo relacionado a los *remakes* y los compendios, concluimos que son más los votos a favor que en contra. Es genial que un licenciatario lance un juego novedoso a la venta, pero también es bueno que nos permitan jugar de nuevo esas joyas que, de otra manera, sería casi imposible conseguir. También coincidimos en que sería fabuloso que los compendios tuvieran más juegos de cada serie, de preferencia que tuvieran tanto la versión original como la remasterizada. Por supuesto, no pueden faltar los extras para darle un valor agregado al juego. Les recomiendo que no sean tan duros al juzgar un compendio o un *remake*, pues a veces los juegos nuevos, por muchos megas y efectos visuales que tengan, resultan malos. En ocasiones podemos decir que "más vale buen juego viejo, que juego nuevo por conocer".



galerie d´adeleine

¡Hola! ¿Cómo están todos? Me da mucho gusto recibirlos de nuevo en esta sección, que ustedes, los artistas, han convertido en una de sus favoritas. Hemos recibido excelentes dibujos de varios estados de la República Mexicana y de otros lugares del continente. Es genial que sigan apoyando a la galería y que compartan con el resto de los videojugadores sus obras de arte, que le dan ese toque especial a nuestra revista. Lo que más nos ha agradado en la redacción, es el empeño en los detalles de sus dibujos y el uso de distintas técnicas para lograr trabajos originales. ¿Qué esperas? ¡Mándanos tus creaciones en el sobre para publicarlas aquí!



Uriel de Jesús Anaya S., Guadalajara, Jalisco

Sin duda, ¡el arte del mes! Muchas gracias por enviarnos este genial dibujo. También el de la parte posterior (F-Zero) te quedó muy bien, pues lograste captar el sentimiento de la familia Belmont que ganó este lugar.



Luis Daniel Rojas, Costa Rica

¡Qué gracioso dibujo de Harvest Moon! Esperamos que nos hagas llegar más obras de arte como ésta. Sería sensacional que incluyeras a otros de los personajes de esta entretenida saga de juegos.

José E. Hdez. Villagrán, Guanajuato, Guanajuato

¡Excelente dibujo! No dejes de seguir los próximos números de nuestra revista para que conozcas las últimas noticias acerca del nuevo Nintendo DS.



Juan Carlos Mora Herrera, San José, Costa Rica

Este dibujo nos gustó mucho. Aunque hubiéramos preferido que nos enviaras el de adentro en sobre para poderlo incluir en la galería. ¡Sobre todo porque está en relieve!



Enrique Bárcena, Edo. de México

Hemos recibido muchos *crossovers* de los hermanos Mario, ¡pero ninguno tan jocoso como éste! ¡Los Beatles Bros. parecen listos para hacer bailar a Bowser y a sus secuaces al ritmo de rock!





Manuel E. Villalobos, Santiago de Chile, Chile

¡La eterna batalla entre el bien y el mal sigue con los juegos de Mario! Luce increíble el uso de las sombras que lograste en este dibujo, pues se ve muy natural, especialmente en Bowser.

Ángel Manuel Luna Orozco, Cd. Guerrero, Chihuahua

¡Aquí tenemos otro divertido *crossover* de los Simpsons y de Mario Bros! Te agradecemos tus comentarios y nos alegra mucho que te hayan gustado los cambios de nuestra publicación.



Enrique Martínez Z., Tala, Jalisco

Este dibujo de Enrique, hecho con plumones, tiene un gran colorido. ¡Felicidades! Sigue dibujando así.



Javier Y. Romero Rubio, Culiacán, Sinaloa

Un dibujo más del legendario héroe de ropa verde y valentía sin igual. Ya le pasé tus dudas a Mario para que las resuelva, ¡mantente al pendiente y no te pierdas ningún número de nuestra revista!



Omar Fernando Espinoza, Celaya, Guanajuato

¡Te quedó muy padre tu trabajo! Por desgracia, Omar nos envió un buen dibujo por separado y, por eso, no pudo ser incluido. **¡Recuerda que debes enviar tus dibujos en el sobre para publicarlos!**

¡COMPITE POR SER EL MEJOR!





Eventos para este año

Ahora que ya conoces un poco sobre esta liga de jugadores, te interesará saber que habrá tres torneos: el primero en la ciudad de México, el segundo en Guadalajara y el tercero en Monterrey. La gran final se realizará durante el próximo EGS 2004 en el World Trade Center (México D.F.). Por supuesto, nosotros estaremos presentes y cubriremos estos eventos para darte los detalles que ocurran día a día.

Fechas y lugares

LATINGAMER CIUDAD DE MÉXICO
Lugar: ciudad de México (WTC)
Fecha: 1 y 2 de mayo de 2004

LATINGAMER GUADALAJARA
Lugar: Guadalajara, México (Expo Guadalajara)
Fecha: 3 y 4 de julio de 2004

LATINGAMER MONTERREY
Lugar: Monterrey, México (Cintermex Fundidora)
Fecha: 4 y 5 de septiembre de 2004

ELECTRONIC GAME SHOW 2004 - GRAN FINAL LATINGAMER
Lugar: ciudad de México (WTC)
Fecha: octubre de 2004

¿Estás cansado de vencer a tu hermanito en **Pokémon Colosseum**?, ¿ya no encuentras reto al enfrentarte a todos tus amigos de la escuela y vecinos en **Soul Calibur II**?

Es tiempo que busques nuevos rivales y te enfrentes a jugadores de gran nivel de todo el país, donde podrás demostrar que realmente eres el videojugador #1 de México y no sólo el campeón de tu colonia, y que el tiempo invertido en tu consola ha generado resultados, ganándote la envidia y respeto de tus compañeros. Si aceptas el reto, te invitamos a participar en los torneos que **Latingamer** y Nintendo organizarán en tres ciudades de la República Mexicana.

¿Qué es Latingamer?

Quizá no ubicas ese nombre de inmediato, pero si asististe al EGS 2003 de la ciudad de México, recordarás que esta liga de videojugadores organizó el torneo de **Soul Calibur II**, que tuvo gran aceptación por parte de los asistentes al evento. **Latingamer** tiene presencia en México y otros países de América Latina (en el 2005 estará en Argentina, Brasil, Colombia y Chile) y es la mayor comunidad de torneos y competencias de esta parte del continente americano.

¿Qué beneficios adicionales encuentro en Latingamer?

Como parte de una comunidad de jugadores, también podrás adquirir una tarjeta Latingamer que te dará la oportunidad de participar en diversas promociones, además de identificarte como miembro activo de esta sociedad. Así que ya no tienes pretexto... el reto está puesto y sólo faltas tú para iniciar la contienda.



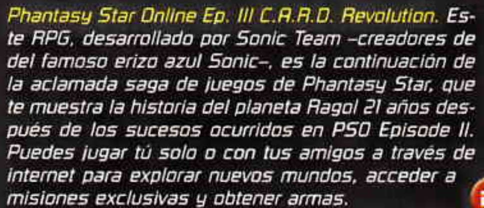
TOP 10

LOS MÁS RECOMENDABLES



Metal Gear Solid: The Twin Snakes. Acción, Aventura, intriga y mucho, pero mucho más te ofrece este excelente título para el GCN. Desarrollado por Silicon Knights (Eternal Darkness) y dirigido por Konami, bajo la supervisión de Hideo Kojima, Metal Gear: The Twin Snakes es, sin duda, uno de los mejores juegos de este 2004. El realismo de los gráficos te dejará sorprendido y el sonido ambiental te ayudará a sumergirte en la trama.

1



Phantasy Star Online Ep. III C.A.R.D. Revolution. Este RPG, desarrollado por Sonic Team –creadores de del famoso erizo azul Sonic–, es la continuación de la aclamada saga de juegos de Phantasy Star, que te muestra la historia del planeta Ragol 21 años después de los sucesos ocurridos en PSO Episode II. Puedes jugar tú solo o con tus amigos a través de internet para explorar nuevos mundos, acceder a misiones exclusivas y obtener armas.



2



Pokémon Colosseum. Las batallas de Pokémon están de vuelta en el Nintendo GameCube y se ven mejor que nunca. Usa tus juegos de Pokémon Ruby o Sapphire para hacer pelear a tus monstruos en los nuevos estadios. También podrás acceder a la nueva aventura Pokémon, la cual es completamente en 3D. Reúne a tus amigos y prepárense para las nuevas batallas en Pokémon Colosseum.

3



Splinter Cell: Pandora Tomorrow. El gobierno norteamericano ha decidido enviar una vez más a su mejor hombre al campo de batalla. Sam Fisher tiene la misión de proteger al mundo libre de los terroristas y, para lograrlo, tendrá que irrumpir en toda clase de instalaciones ultrasecretas, con el objetivo de obtener información clasificada de sus enemigos. Usa la más alta tecnología para infiltrarte, recuperar información y escapar a salvo sin ser detectado.



4





Metroid Zero Mission. Este es el primer episodio en las aventuras de Samus Aran. Conoce el origen de esta afamada cazarrecompensas y cómo se enfrenta por primera vez con sus adversarios Kraid, Ridley, Mother Brain y los Metroids. Explora las diferentes áreas del juego y busca las armas que te ayudarán a vencer a todos los enemigos que te acechan. Metroid Zero Mission es compatible con Metroid Fussion. Lo importante no es entrar, sino salir vivo.

5



Final Fantasy Crystal Chronicles. Esta obra maestra de Square-Enix te envuelve en una aventura épica para salvar al mundo. Escoge a un miembro de alguna de las diferentes tribus y prepárate para ser deslumbrado por mundos de fantasía creados con los más hermosos gráficos que el Nintendo GameCube es capaz de producir. Conecta hasta cuatro Game Boy Advance para disfrutar tu aventura con tus amigos y expandir la diversión.



6

Mario Kart Double Dash!! Aunque ya tiene tiempo que salió, este gran título de carreras sigue siendo uno de los favoritos del público. Escoge a Mario, Peach, Luigi, Bowser, Toad o alguno de los muchos personajes disponibles para competir en los diferentes circuitos y convertirte en el mejor piloto de todos. Recuerda, Mario Kart Double Dash!! es un título multiplayer que puedes compartir con tus amigos. Vive las mejores carreras en Mario Kart Double Dash!!

7

Mission: Impossible Operation Surma. Otro gran juego de espías que llega al Nintendo GameCube por cortesía de Atari. Toma el papel de Ethan Hunt y con ayuda de todo su equipo resuelve la conspiración internacional que puede acabar con todo el mundo. Escóndete en las sombras e infíltrate a los lugares más peligrosos y usa cualquier clase de movimientos letales para eliminar a tus oponentes y deshacerte de esta amenaza.



8





Bond 007: Everything or Nothing. Acción, chicas muy sexy y toda la elegancia del agente secreto más famoso del mundo se reúnen en este título que te mantendrá ocupado durante un buen rato. Una vez más tienes que tomar el control de James Bond y ayudarlo a resolver todas las misiones que tiene por delante. Usa todas sus habilidades y su personalidad cautivadora para deshacerte de todos los enemigos que intenten detenerte.

9

Mega Man: Battle Chip Challenge. No cabe duda, la popularidad de Mega Man cada día se extiende más y más, por ello, tenemos esta secuela de sus ya famosas aventuras dentro de la red, mejor conocidas como Battle Network. En este título tendrás que ayudar a Mega Man a reunir toda clase de chips y cartas para ganar más poder y vencer a sus enemigos, también podrás escoger a varios personajes del universo de Mega Man Battle Network.



10

MEDAL OF HONOR RISING SUN

¡Enrólate!

Anteriormente, ya te habíamos hablado de este gran título, pero ahora vamos a apoyarte con unos rápidos tips para cada una de las misiones, a fin de que pulas tus habilidades como un buen *marine* de las fuerzas armadas y puedas conseguir las mejores medallas de Rising Sun. Así que toma tus armas, tu brújula y todas tus energías para que entremos de lleno a la batalla.

Day of Infamy

Al empezar, debes dirigirte a los niveles superiores. Sigue al soldado que te habla. Continúa y ayúdalo con la puerta; más adelante, toma el extintor y apaga el fuego. Después, pásale el extintor al cocinero y salva. Continúa hacia la cubierta del barco, luego sitúate en la metralleta para que derribes un par de aviones enemigos.

Pearl Harbor

Ahora, deberás tomar una metralleta y ponerte a derribar más bandidos para proteger a los acorazados de tu ejército. Debes tomar en cuenta que esta torreta tiene más movimiento que la metralleta anterior, así que si ya estás disparándole a un avión, no dejes de seguirlo aunque pase de largo. Ahora deberás escoltar al USS Nevada, dispárale a los japoneses sin cesar. Una vez que veas que un avión estalla en llamas, continúa con el otro; de lo contrario, no tendrás tiempo de dispararles a todos.

Fall of the Philippines

Ésta es tu primera batalla a pie; procura mantenerte cubierto, para que puedas dispararles a los enemigos sin exponerte mucho. Cuando te quedes sin balas, cúbrete y recarga antes de continuar. Llegando al tanque, busca en el edificio, ubicado a la derecha de éste, la parte que le falta, tómala y ve a repararlo. Avanza y ataca a los enemigos en coordinación con el tanque. Continúa avanzando con este vehículo de combate hasta un camino obstruido; de aquí debes dirigirte al sur hasta un edificio con las puertas humeando, entra y elimina a todos los soldados y continúa hasta obtener la metralleta, úsala para deshacerte de los enemigos de este lugar. Sigue por la calle hasta el estadio de béisbol; entra por el desagüe. Aquí debes eliminar a todos los enemigos, procura dispararles a los tambos para que estallen y, al mismo tiempo, derribes a varios japoneses en la explosión. Ahora dirígete a la cabina de los comentaristas para que descompongas la radio. En la otra cabina hay una metralleta, úsala contra los enemigos que salen de todos lados. Ahora dirígete al oeste y atraviesa la puerta; sigue el camino de la derecha hasta un edificio cerrado, sube las escaleras hasta una metralleta más. Úsala para eliminar a los soldados y al tanque que están en la plaza, y así puedas abrir la puerta. Atraviesa la plaza hasta que llegues con tu compatriota y ahora toca la campana que está en el edificio de la derecha. Ahora baja y sube al camión. Desde este vehículo, tu misión será dispararle a todo enemigo que aparezca, especialmente al tanque que te seguirá; ataca con granadas y dispárale a los tambos para dañar al tanque.



Midnight Raid on Guadalcanal

Al principio de esta escena deberás usar tu rifle de francotirador para eliminar a los soldados que atacan desde las orillas del río. Cuando llegues a tierra, junto a tus compañeros, avanza y sitúate detrás de la empalizada para que le dispares a los soldados desde aquí. Avanza por el sureste para que llegues detrás de la trinchera y puedas usar la metralleta contra los japoneses; una vez que hayas limpiado el lugar, procede por el camino subterráneo detrás de la trinchera. Mantente alerta, pues hay enemigos que te disparan desde los árboles, desde trincheras ocultas y detrás de los arbustos y las rocas. Avanza con cuidado hasta que llegues a un camión. Prosigue por el sendero hasta que veas un claro. A tu derecha hay un camino que sube una colina, elimina a los enemigos y sube hasta la cima; de ahí, puedes dispararle a los enemigos que están en las torres y a los que están en la planicie. Al sur del campamento está un camino, síguelo. Cualquiera de los siguientes senderos te lleva a una cabaña; al suroeste está una caverna, entra. Al salir hay un camino que lleva a una construcción más; elimina a todo los enemigos y regresa por la cueva para que veas a dos soldados maltratando a un nativo. Libéralo y él te abrirá un nuevo camino, síguelo. Toma la cueva y llegarás a un claro con una trinchera, detrás de ella hay una caverna más. Al salir de ésta, debes enfrentar a varios enemigos más y dispararle a los tambos, ubicados junto al generador y así destruir este último (o usa una granada). Continúa al sur hasta el depósito de municiones. Sal por el primer piso y avanza hasta la metralleta; úsala para destruir todo el complejo y después dispárale a los soldados y al tanque que aparece. Continúa a otra metralleta y elimina a los enemigos hasta que termines la misión.



Pistol Pete Showdown

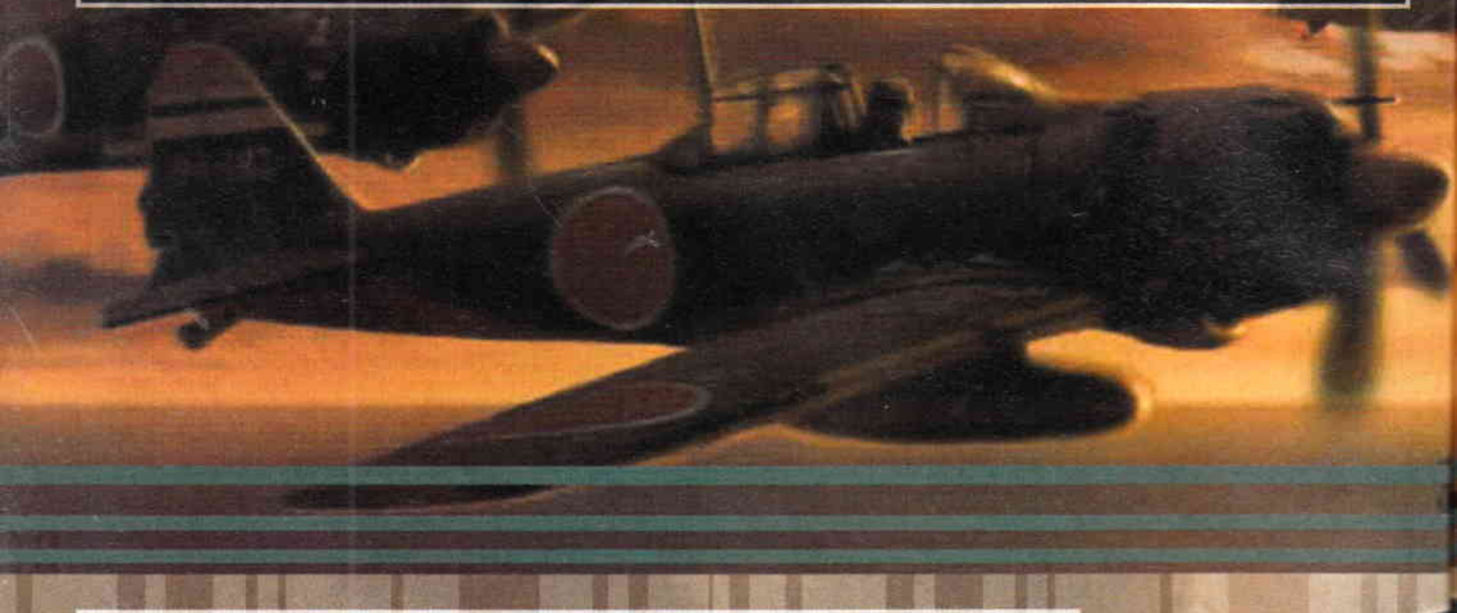
Sigue el camino hasta encontrar a un sujeto con una metralleta; elimínalo y usa el arma para que te deshagas de los soldados. Habla con la patrulla aliada que está aquí y sigue a Clemens para que te muestre un camino secreto; aquí salva tu juego y sigue de nuevo a Clemens. Debes esperar a que la patrulla esté en posición para atacar. Cuando empiece la batalla, deberás limpiar el lugar de soldados y después liberar a los prisioneros. Ahora, sigue el camino que está detrás del campamento para que encuentres una colina. En la cima hay un arma muy poderosa, debes obtenerla y usarla contra las tropas enemigas y el tanque que subirá la colina. Ahora baja la colina y camina al oeste por el sendero hasta un puente; crúzalo y sitúate en la metralleta para eliminar a los soldados. Sigue por el camino hasta que encuentres a Clemens de nuevo; ahora debes seguirlo a la entrada de la caverna. Debes subir por la cueva hasta la artillería pesada; cuando llegues, uno de tus soldados pondrá un explosivo que debes activar; continúa por los caminos de las montañas eliminando a los enemigos. Pasando un puente colgante, subirás unas escaleras. Más adelante hay una entrada custodiada por soldados atrincherados en una metralleta. Espera a que uno de tus compañeros destruya la entrada y avanza. Tu camarada hará estallar el siguiente cañón, por lo que tu trabajo será cuidar la puerta. Continúa por las cuevas hasta un cañón más; ahora todo lo que debes hacer es correr para cruzar el puente que está saliendo de la cueva. No te detengas a eliminar enemigos.



Singapore Sling

Al principio de esta misión deberás pasar un puerto lleno de enemigos hasta llegar a una calle donde te espera tu contacto. Una vez que encuentres a Tanaka, subirás a su coche. Cuando él vaya a hablar con los soldados, debes esperar o, de lo contrario, se iniciará un tiroteo antes de tiempo. Ahora debes llegar al hotel; dirígete a la reja que está custodiada, de ahí, atraviesa la taberna y recorre ese callejón hasta que llegues al punto de encuentro. Puedes llegar directamente, o bien, explorar esta parte del pueblo y descubrir varios enemigos; obtener municiones y, de paso, rescatar un prisionero. Una vez que te entrevistes con Bromley, déjalo que avance un poco para que los enemigos lo ataquen y tú les dispares desde lejos. Sal del lugar y te dará los *caltrops* para que los avientes cuando pase el carro de Kandler. Una vez que lo hayas detenido, róbale su uniforme y sube las escaleras para que enfrentes a unos enemigos en el techo. Por el camino, rescata a otro de los prisioneros; más adelante, encontrarás al tercero. Reúnete con Tanaka y él te llevará al cuartel enemigo. Ahora dirígete al segundo piso para que te infiltres en la junta enemiga; pero lamentablemente, el oficial al que le quitaste su uniforme llegará para delatarte. Bromley aparecerá para ayudarte justo a tiempo, ahora debes escapar del hotel. Dirígete a la planta baja; en el salón largo hay una salida a la derecha que lleva a la cocina. Continúa enfrentando a los soldados hasta el balcón, donde saltarás al camión que trae Tanaka para terminar la misión.





In Search of Yamashita´s Gold

Al principio de la misión, deberás dirigirte al norte. Cuando llegues a la encrucijada, toma el camino de la derecha (el que va hacia arriba), neutraliza al soldado que está haciendo guardia aquí y ubícate en el borde para que tengas un mejor rango de visón, y así puedas eliminar a las tropas que están abajo. Cuando termines, regresa a la separación de caminos y toma el sendero de la izquierda. Avanza hasta las ruinas disparándoles a los soldados con tu rifle de francotirador; si ves alguna metralleta, no dudes en apoderarte de ella para librarte fácilmente de los enemigos. Más allá de las ruinas está el sitio donde cayó el avión que estás buscando. Habla con Tanaka y continúa con tu camino hasta el templo. Aquí debes eliminar a un guardia y a los soldados que están ocultos en las torres aledañas. Ahora usa tu rifle Springfield ´03 con los soldados que salen del templo; cuando ya no salgan, avanza para entrar en la estructura. Avanza a través del templo. Sigue los pasillos limpiando de enemigos el santuario hasta que llegues al oro de Yamashita. Continúa hacia los niveles inferiores y revisa todos los pasillos; en uno está el piloto que debes rescatar. Ahora debes escapar del templo sin demora; regresa por donde llegaste hasta los hornos, pero toma el camino de la izquierda para salir. Al final, usa la metralleta para eliminar a las tropas fuera del santuario; cuando hayas eliminado suficientes enemigos, terminarás la misión.

A Bridge on the River Kwai

Avanza hasta el puente, de aquí, dispárale a los enemigos a la derecha que están abajo, en el río. Prosigue por el camino (con cuidado, pues hay enemigos ocultos) y verás un sendero a la izquierda; sube por él para que elimines a los soldados de las rocas a la derecha. Ahora baja y reanuda la marcha por el sendero original hasta las vías y síguelas. En ambos lados hay formaciones rocosas llenas de enemigos listos para emboscarte. Una vez que hayas limpiado la zona, prosigue tu camino hasta donde un camión viene a toda velocidad. Avanza por la vía para reunirte con tus amigos. Síguelos a otra parte de las vías con rocas a los lados. Cuando veas que el camino está cerrado, ocúltate en las rocas para que les dispares a los enemigos; cuando elimines a 10 de ellos, dejarán de salir, es el momento de continuar hacia la izquierda. Después de un pequeño sendero, llegarás a un puente; voltea a la derecha y dispárales a los enemigos que están en el río. Más adelante, hay una metralleta, úsala. Ahora deberás subir al elefante y disparar la metralleta que está arriba de él para atacar a los soldados que salen de los matorrales. Bajando del elefante, verás dos caminos; el de la derecha te lleva a un par de soldados y una vista del puente, el otro te conduce al campamento en donde debes tomar el control de la grúa. Primero elimina a los soldados que están en las torres y el del mortero, ubicado junto a la grúa. Ahora sube por el lado izquierdo a donde está la grúa y presiona A (junto a ésta) para que bloquees el paso del tren. Ármate de tu escopeta y avanza por los restos del tren eliminando a cuanto enemigo se te ponga enfrente. Debes abrir las tres manijas de los carros con combustible, así que no pierdas tiempo. Una vez que las tres válvulas estén abiertas, sube al último carro y habla con Bromley; ahora, síguelo para que termines esta misión; pero ten cuidado de no perderte de regreso.

Terminamos con los tips de este emocionante título. Recuerda que son para ayudarte; pero si tienes otras ideas o formas de pasar más fácilmente una misión, o bien, te acomodas con otra arma, puedes hacerlo. La cuestión es que tú mismo desarrolles tus estrategias. ¡Hasta la próxima!

Supercarrier Sabotage

El primer objetivo es abrir todas las cajas rojas de la ventilación; así que debes seguir el conducto a lo largo de todo el carguero y abrir cada ventila que veas. Continúa hasta que llegues al cuarto de máquinas. Aquí hay cuatro cabinas; debes abrir las ventilas en cada una de ellas y destruir los cuatro monitores de combustible (hay uno en cada cabina). En el pasillo entre las cabinas hay cuatro válvulas, rómpelas con el botón A. Cuando tengas todo listo, Bromley dejará una bomba; ahora, dirígete al fondo del cuarto de máquinas para que encuentres el oro y seas capturado. Después de que Tanaka llegue a rescatarlos, debes seguir a Bromley y salvar tu juego. Ahora dirígete a cubierta destruyendo todo a tu paso. Cuando llegues al hangar en donde hay varios aviones, sube a la torre para que abras la compuerta abajo y puedas continuar hacia la cubierta. Estando en los niveles superiores, podrás salvar tu juego y entrar al cuarto de comunicaciones; envía una señal falsa. Continúa hasta el puente (donde está el timón) y de ahí baja por las escaleras a la pista del portaaviones. Sube a un avión con Bromley y usa la metralleta para derribar a los cazas enemigos que tratan de evitar tu escape. Después de que mandes al fondo del mar a algunos, terminarás la misión y el juego.



QHDD...

¿qué hay dentro de...

Metal Gear?

Recientemente se ha hablado mucho sobre Metal Gear Solid, pero... ¿conoces a fondo la esencia de esta gran saga? Son muchos años en los que el equipo de Konami ha mostrado las aventuras de Solid Snake, un gran soldado genéticamente perfecto, capaz de infiltrarse en los lugares más restringidos y de salir avante en las misiones de alto riesgo. Por ello, te invitamos a que juntos exploremos las siguientes páginas en las que tocaremos varios detalles importantes de Metal Gear.

¿Qué es Fox Hound?

A principios de la década de los noventa, existían varios conflictos regionales, rebeliones y actos terroristas que atentaban contra la paz mundial; por esta razón, el comité NATO (North Atlantic Treaty Organization) creó en secreto un grupo especial llamado Fox Hound, para enfrentar situaciones como éstas (sin ser representados por alguna nación). Al inicio, este comando estaba formado por un equipo de agentes especiales que tomaron parte en incidentes internacionales y proporcionaron ayuda a las fuerzas armadas en lugares que no eran fuertes políticamente.





Los agentes de esta organización eran entrenados para completar múltiples misiones que tenían asignadas en secreto. Estos elementos eran considerados como "ninjas" por su destreza en combate y habilidad para pasar inadvertidos en zonas muy peligrosas.

¿Cuáles son sus funciones?

Básicamente, Fox Hound se encargaba de los trabajos "sucios" en los que el gobierno prefería involucrarse públicamente de otra forma, es decir, a través de tratados internacionales o de bloqueos diplomáticos. Además, Fox Hound también se adentraba en lo más profundo de las líneas enemigas, donde no podían entrar los miembros de la inteligencia nacional, con el objetivo de proporcionar información sobre la fuerza militar enemiga. Sin importar el terreno o el clima, estos soldados están capacitados para sobrevivir por largos periodos en lugares hostiles, como junglas, desiertos e incluso en clima ártico.

Todos los miembros de Fox Hound son entrenados bajo estricta supervisión y deben dominar varias técnicas de combate, supervivencia, uso de armas, emergencias médicas, conocimiento de idiomas, técnicas de demolición y otras acciones que les permitan avanzar en secreto por cualquier terreno. Además, deben estar listos para combatir bajo el agua, sobre la tierra o en el aire.



METAL GEAR



Metal Gear para el NES es el principio de esta gran historia que se ha modificado tanto (para bien) hasta llegar a "The Twin Snakes". Te recomiendo que, si tienes oportunidad, juegues este título.

La misión era infiltrarse en una base enemiga de nombre Outer Heaven, con el fin de liberar a una pequeña zona de África de las manos de una grupo hostil, comandado por el general Vernon CaTaffy (Big Boss). Dentro de la fortaleza se tenía un arma que podía cambiar la historia del mundo. Las órdenes iniciales fueron enviar a un mercenario llamado Gray Fox para infiltrarse y obtener información de dicha arma, pero dias después, ya no hubo contacto con él y sólo dejó un último mensaje: "Metal Gear". Después de lo ocurrido, decidieron enviar a Solid Snake a investigar los eventos en Outer Heaven y rescatar a Gray Fox, así como al Dr. Petrovich y a su hija Ellen.









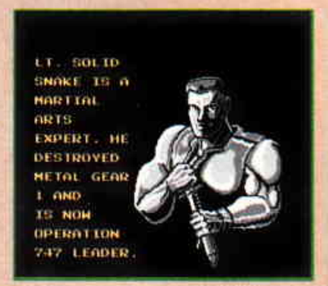
El prototipo original del Metal Gear fue el primer tanque de batalla equipado con armas nucleares, que amenazó con la destrucción del mundo desde su base en Outer Heaven en 1995. Diseñada por el Dr. Petrovich Madnar, esta arma, con un peso de 266 toneladas, tenía la capacidad de transportar a una persona y podía desplazarse a 31 mph.

METAL GEAR: SNAKE'S REVENGE

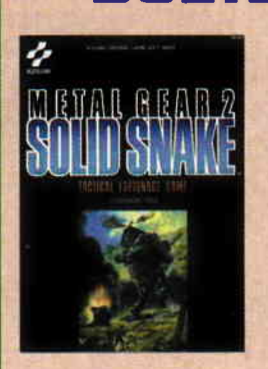


Un hombre llamado Higharolla Kockamamie se apoderó de varias armas nucleares, con el fin de dominar al mundo entero. Durante este periodo, Fox Hound es comandado por el coronel Roy Campbell, quien envía a Snake, junto con otros dos elementos —John Turner de la fuerza aérea y Nick Myer, experto en explosivos—, a investigar sobre esta nueva amenaza. El objetivo es llegar a un lugar llamado Fortress Fanatic y derrotar a Higharolla, así como destruir el nuevo Metal Gear, antes que sea demasiado tarde. Este fue el segundo y último "Metal Gear" para el NES.





METAL GEAR 2: SOLID SNAKE



Una pequeña nación conocida como Zanzibar ha robado armas nucleares de varios países en el mundo, convirtiéndose en una gran amenaza nuclear. En ese tiempo, el Dr. Kio Marv inventó un microespecimen llamado OILIX, que lograba mejorar la calidad del petróleo. Tiempo después, el Dr. Marv es secuestrado por la milicia de Zanzibar para ganar más control militar. Por ello, Snake debe ir a este lugar y rescatar al Dr. Marv, poner a salvo el OILIX y, de paso, destruir el nuevo Metal Gear y enfrentar de nuevo a Big Boss. Este juego salió para el sistema MSX y ahora es toda una pieza de colección para los fans.





Después de tanta acción, Snake se retira a una cabaña cercana a The Twin Lakes, un lugar en las montañas de Alaska, donde se da cuenta que sufre de un desorden de estrés postraumático, debido a lo vivido en sus misiones, pero no pasa mucho tiempo cuando de pronto... Snake recibe una llamada del coronel Roy Campbell, pidiendo otra vez su ayuda en otra misión que involucra una nueva arma nuclear: El Metal Gear Rex.



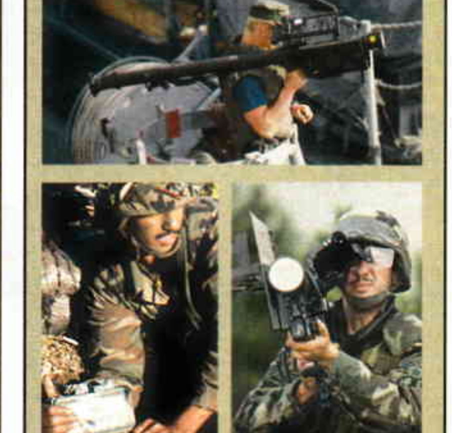


Solid Snake debe librar la batalla más espectacular de su vida y luchar contra su gemelo Liquid Snake, antes de que un ataque nuclear cause estragos en el mundo entero.

La voz de Solid Snake

Quizá para muchos el nombre de David Hayter no significa mucho, pero es el actor que presta su voz para dar vida al héroe de la saga Metal Gear. David prestó su voz desde el juego Metal Gear Solid hasta Metal Gear Solid: The Twin Snakes. Este actor ha trabajado dando su voz en otros proyectos como: Street Fighter V, Spiderman Unlimited, o en el juego Eternal Darkness: Sanity´s Requiem (legionario romano) y en Madden NFL 2003 (anunciador), además de encargarse del desarrollo del *screen play* para las cintas *X-Men* y *X-Men 2* (en la primera actuó como policía del museo).

Como dato curioso, te comentamos que este mismo personaje es el que dice la típica frase: "E.A. Sports... it´s in the game", en todas las presentaciones de los juegos de deportes de la compañía Electronic Arts.



Como en muchos juegos, en Metal Gear se ocupan armas originales de época para hacer la historia mucho más convincente (pistolas, metralletas, bombas, lanzamisiles, minas y demás). En las fotos de arriba puedes apreciar equipo y armamento usado en el juego **Metal Gear Solid: The Twin Snakes** por soldados reales.

Muchas veces hemos mencionado Zanzibar en los reportajes que hemos hecho sobre Metal Gear, pero... ¿sabías que en realidad existe este lugar? Es todo un paraíso terrenal y su idioma nativo es el kiswahili, conocido internacionalmente como swahili.



Comentario final

Como puedes ver, la saga de Metal Gear es una gran historia de más de una década, durante la cual hemos disfrutado de las aventuras de este supersoldado, quien lucha en contra del terrorismo y tiene a su cargo las misiones más complicadas cada vez que hay un arma nuclear de por medio. Esta información es un preludio para que disfrutes de Metal Gear Solid: The Twin Snakes y comprendas un poco más sobre los antecedentes de Fox Hound, así que te invitamos a que disfrutes de esta versión para el Nintendo GameCube que, a nuestro criterio, es la mejor historia que ha salido hasta la fecha sobre esta saga.

¿quién eres?

Dejando su casa y diferencias atrás, los hermanos se han embarcado en su más loca aventura. Es un adiós al Mushroom Kingdom y un hola al Beanbean Kingdom en Mario y Luigi: Superstar Saga, la más ridícula aventura en RPG.

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

MARIO & LUIGI™
SUPERSTAR SAGA









Yu-Gi-Oh!™ World Championship Tournament 2004



Reivindicación total

Konami tuvo una mala experiencia con Yu-Gi-Oh!: The Sacred Cards, debido a que intentó facilitar las reglas de juego para que los jugadores pudieran comprender el concepto, pero lo único que consiguió fue enredar a los que ya conocían el título y aburrir, después de un rato, a los nuevos jugadores. Sin embargo, en esta nueva versión, titulada Yu-Gi-Oh!: World Wide Edition 2004, se lució y, sin duda, es el mejor juego de Yu-Gi-Oh! para el GBA hasta el momento.



Compañía: KONAMI Clasificación: EVERYONE
Desarrollador: KONAMI Memoria: 64 MEGAS
Categoría: CARD BATTLE Jugadores: 2 CABLE LINK

¡Vuelve la emoción de los duelos!

¡Por fin, reglas originales!



Uno de los factores que han influido más en el éxito de Yu-Gi-Oh! son las reglas del juego, gracias a éstas el nivel de estrategia que alcanzan los duelos es bastante alto. Por lo sucedido con **Sacred Cards**, Konami decidió que este título incluyera las reglas actualizadas de este famoso juego de tarjetas, así los jugadores que ya han tenido contacto con las cartas se sentirán "como en casa" y los que no, aprenderán la manera de jugar Yu-Gi-Oh!





Piensa tus jugadas

Al principio del juego contarás con un *deck* muy básico, por lo que es necesario ocupar todas las tarjetas con sabiduría, ya que una mala jugada te puede arruinar un buen juego. En cuanto inicies tus duelos, notarás que tus rivales no pondrán mucha resistencia y, conforme avances en el juego, aparecerán personajes cada vez más fuertes y con mejores cartas; pero no sólo eso, sino que además los personajes que enfrentaste al principio también mejorarán su baraja, dándole así más reto y emoción al juego. Cada vez que ganes un duelo, podrás elegir un sobre con tarjetas, con las cuales obviamente mejorarás tu *deck*, haciéndolo más fuerte para combatir a todos los rivales.

Las trampas son básicas

Para salir victorioso de tus duelos, es necesario que cuentes con varias cartas de trampa y, sobre todo, saberlas utilizar en el momento adecuado. Las tarjetas de trampa se colocan en la parte inferior del campo de duelo y se activan cuando un monstruo del rival te ataca. Estas tarjetas tienen diferentes efectos, hay algunas que eliminan monstruos, otras sirven como *counters* de otras tarjetas de trampa y las demás reducen los puntos de vida de tu adversario.





Para estas tarjetas, te recomendamos incluir las ya mencionadas, pues existen otras que sirven poco, como la tarjeta Gryphon Wing, que se activan sólo con cartas del oponente.

¿Qué monstruo me conviene más?

Para mejorar tu *deck*, tienes que tomar en cuenta el nivel de cada monstruo que incluyas, pues esto influye bastante dentro de los duelos. El nivel de los monstruos está representado por estrellas en la parte superior de tu tarjeta. Los monstruos de nivel uno a cuatro, los puedes invocar directamente de tu mano al campo de duelo; para los monstruos de nivel cinco y seis, necesitas sacrificar a uno que esté en el campo de duelo y para los de nivel siete o superior, dos monstruos. Con esto en mente, te recomendamos que no incluyas monstruos de nivel uno a tres, sólo del cuatro y que su ataque esté entre 1600 y 1900. De esta manera, no tendrás problemas para enfrentar tus duelos hasta que te salgan monstruos de nivel alto. En cuanto a estos últimos, no hay mucho que decir, sólo elige a los de mayor ataque, y si son de nivel seis mejor, así únicamente sacrificarás a un monstruo para invocarlos.





¡Cambio de corazón!

Al igual que las cartas de trampa, las de magia son indispensables en cualquier *deck*, éstas también se colocan en la parte inferior de tu campo de duelo, pero, a diferencia de las de trampa, estas tarjetas se pueden utilizar sin necesidad que el oponente te ataque. Los efectos de dichas cartas son muy variados, ya que pueden servir para eliminar una trampa del rival o destruir un monstruo. Hay tarjetas que incrementan el ataque de cierto tipo de monstruos (nosotros te recomendamos no incluir estas tarjetas en tu *deck*, debido a que es mejor integrar las que incrementen el ataque de cualquier monstruo sin importar su tipo). Las tarjetas de magia que no deben faltar en tu *deck* son: Change of Heart, Raigeki, Monster Reborn, Dark Hole y Pot of Greed.



Las tarjetas de magia y trampa son básicas para tener un *deck* poderoso. Así que elige muy bien las que incluirás en tu baraja.





Fusiones, rituales y efectos

Además de las cartas antes mencionadas, también existen tres tipos más de tarjetas de monstruos: los de ritual, los de fusión y los de efecto. Para invocar a un monstruo de ritual es necesario contar con la tarjeta de magia indicada para ese monstruo; una vez cumplido este requisito, debes ofrecer, ya sea de tu mano o del campo, los monstruos necesarios para juntar las estrellas que indique el de ritual; la principal característica de estos monstruos es su poderoso ataque. Los de fusión se colocan en la izquierda inferior del campo de duelo y para invocarlos necesitas tener: la carta de magia conocida como polimerización, los monstruos indicados para fusionarlos ¡y mucha suerte!, ya que es muy rara la ocasión en que tienes la posibilidad de invocar este tipo de monstruos. En cuanto a los de efecto, son muy útiles porque, además de su ataque y defensa, su efecto se puede tomar como un extra. Por ejemplo, el efecto puede destruir a un monstruo o anular sus ataques. Entre los mejores monstruos de este categoria se incluyen: Penguin Soldier y Man Eater, los cuales no deben faltar en tu *deck*. Recuerda, debes saber balancear este último con todo tipo de monstruos, magias y trampas.

Un juego de campeonato

En Estados Unidos, Konami organiza el torneo de Yu-Gi-Oh! más grande del mundo, que por cierto tiene bastante éxito. El único problema de las ediciones anteriores fue que los competidores utilizaban las tarjetas como querían o entendían, es decir, "creaban sus propias reglas"; por tal motivo, para el torneo de este año, Konami decidió que el reglamento a seguir será el del juego de Game Boy Advance, logrando así estandarizar la interpretación de las reglas.





¡Cien nuevas tarjetas!

Como ya sabes, cada determinado tiempo, los juegos de tarjetas son actualizados con nuevas expansiones. En el caso de Yu-Gi-Oh!, se hace cada cuatro meses; la más reciente actualización de este juego se llamó "Magician Force", en la cual aparecía el famoso Paladin oscuro. Pues bien, tomando en cuenta estos cambios –y para regocijo de los duelistas–, Konami ha actualizado este juego con 100 nuevas tarjetas, de esta manera la variedad de este título es extensa.

No se incluyó la opción para obtener tarjetas mediante el código que viene en todas las cartas de Yu-Gi-Oh!





El duelo ha terminado...

Yu-Gi-Oh! World Wide Edition 2004 es un título que dejará satisfechos a los fans de este popular juego de tarjetas, pues las reglas no sólo han sido respetadas, sino también las han actualizado. Por último, éste es sólo para fans de Yu-Gi-Oh! o de los juegos de tarjetas, pero difícilmente para alguien más.



ENRAK 8.0

Este título es muy bueno y, a pesar de que no tengo un *deck* de Yu-Gi-Oh!, me divierto al jugar con esta nueva versión para el GBA. Si eres un novato en los juegos de cartas, aprenderás mucho (como yo) acerca de las reglas y cómo jugar; por otro lado, si eres un experto, tal vez lo encuentres desafiante y entretenido ya que el nivel de reto es lo suficientemente alto.



CROW 8.0

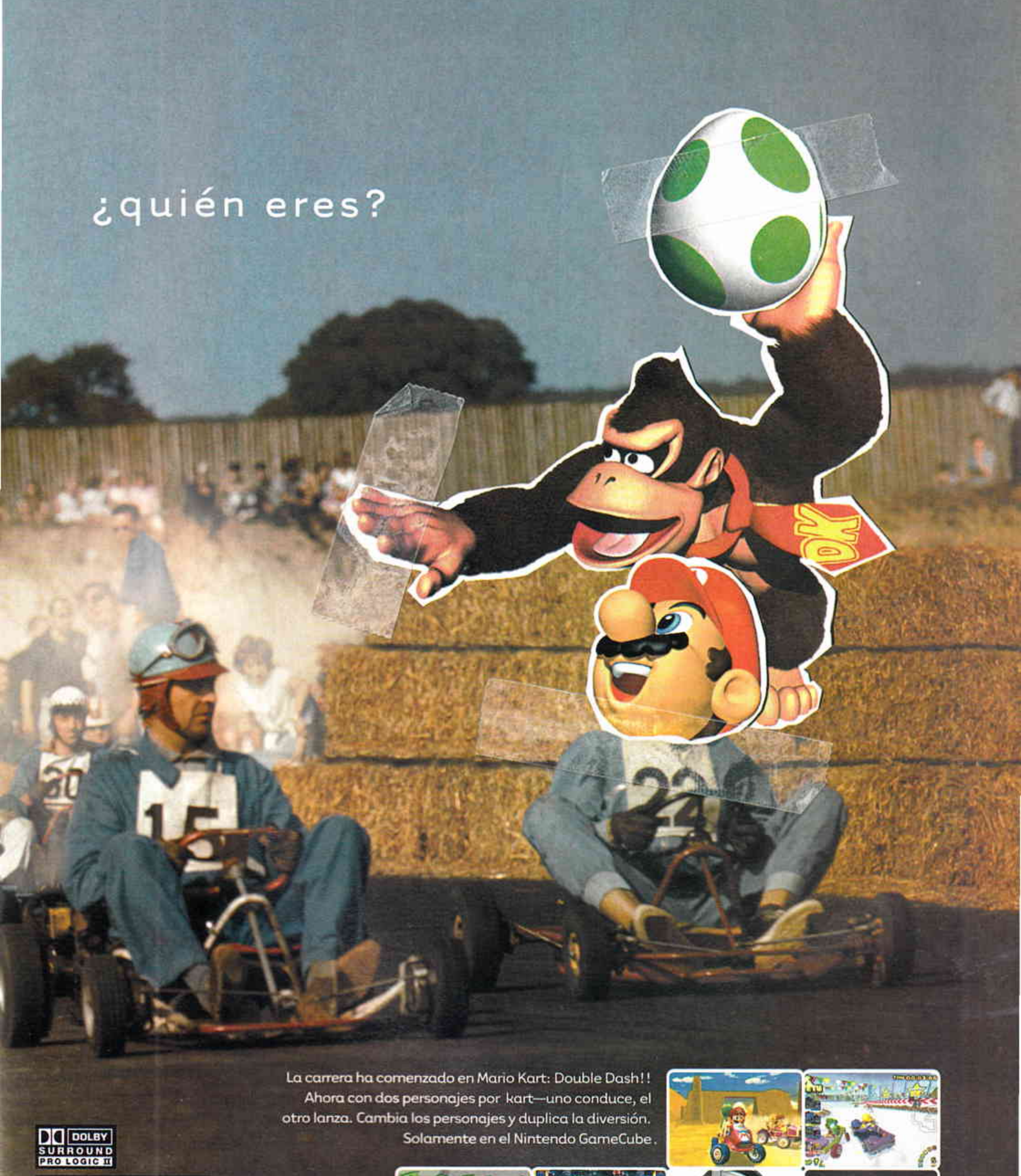
Si eres un verdadero fan del duelo de monstruos, no puedes perderte la versión 2004, que por cierto tiene nuevas cartas para armar un mejor *deck*. El *gameplay* aún es el mismo que en los títulos anteriores y, en este caso, las reglas son más fieles al juego de tarjetas reales. Sin embargo, no esperes un cambio radical, ya que es un *update* de las versiones anteriores.

MASTER 8.5

Como ya lo había comentado, me gusta mucho jugar Yu-Gi-Oh! y World Wide Edition 2004 para GBA es la mejor opción para llevar nuestros duelos a cualquier lugar, entre lo más destacable están las reglas que han sido respetadas, no como sucedió con Sacred Cards. Lo recomiendo para todos los fans de Yu-Gi-Oh! ¡Además de todo, incluye tres tarjetas gratis!

PANTEÓN 8.5

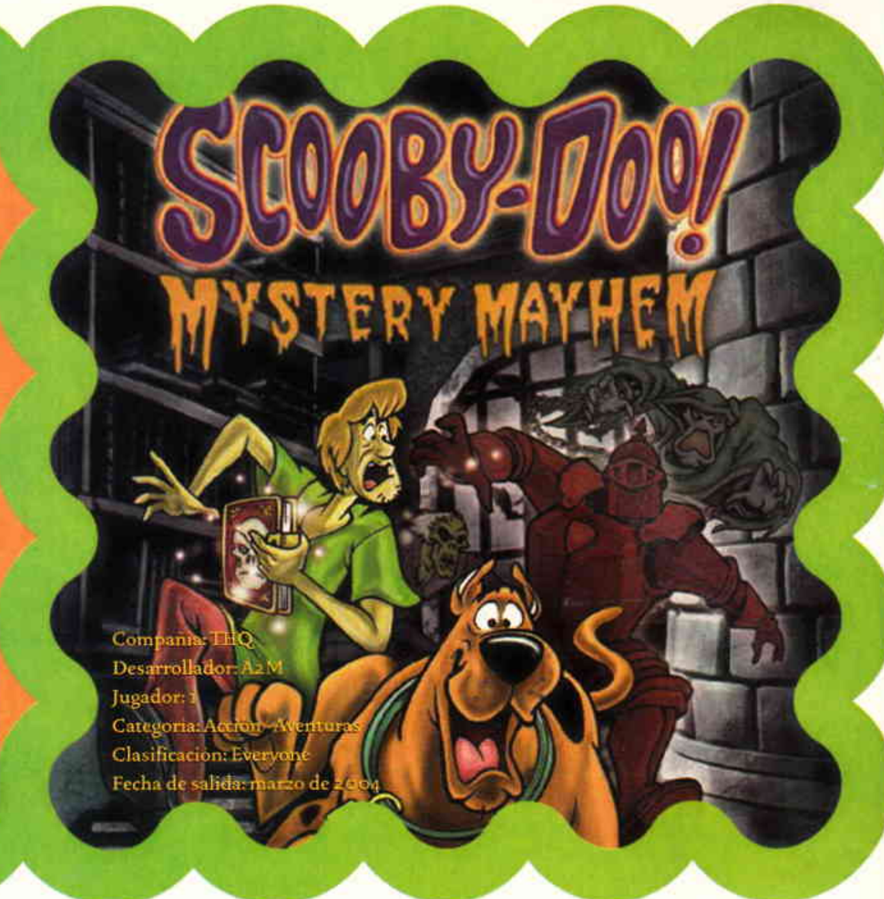
Siempre he dicho que Pokémon TCG es el juego de cartas que más me agrada. Cuando aprendí a jugar Yu-Gi-Oh!, me quedé impresionado por su estilo de juego; claro, ¡tenía que ser de Konami! Este juego es espectacular para los que ya conocen el concepto, pero si no lo sabes jugar, mejor ve por uno anterior. ¡Es hora del duelo!


¿quién eres?
DK
La carrera ha comenzado en Mario Kart: Double Dash!!
Ahora con dos personajes por kart—uno conduce, el
otro lanza. Cambia los personajes y duplica la diversión.
Solamente en el Nintendo GameCube.
DOLBY SURROUND PRO LOGIC II
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Mild Cartoon Vilolence
MARIO KART
Double Dash!!
NINTENDO GAMECUBE.

La pandilla regresa a los misterios

Velma, Shaggy, Freddie, Daphne y su fiel gran danés, Scooby-Doo, vuelven a las andadas en un título más para el Game Boy Advance. En esta ocasión, deberán resolver los misterios de los cinco episodios de este juego, para lo cual necesitan que tú controles los miedos de Shaggy y de Scooby, quienes son los personajes principales de Mystery Mayhem.





Compañía: THQ
Desarrollador: A2M
Jugador: 1
Categoría: Acción - Aventuras
Clasificación: Everyone
Fecha de salida: marzo de 2004



¿Shaggy o Scooby?

En este juego, lo principal es llevar, al mismo tiempo, al par de nuestros miedosos amigos; puedes cambiar, al presionar el botón Select para controlar a Shaggy o a Scooby. Básicamente, los dos personajes se controlan igual, tienen la misma velocidad y saltan igual; pero la diferencia radica en algunos *items* dentro del juego, pues sólo los podrás usar si estás controlando al personaje correcto. En algunas ocasiones, deberás ser rápido al hacer los cambios, pues tendrás que utilizar uno de los *items* y de inmediato cambiar para tener al otro. Por ejemplo, Scooby es el único que puede usar la linterna y, por su parte, Shaggy es quien captura a los fantasmas con el Tome of Doom (quizás por los pulgares).

¡Qué susto!

La manera en la que se maneja la vida en este juego es muy simple: ambos personajes actúan como si fueran la vida del equipo; es decir, cuando eres golpeado, uno de tus personajes se pone blanco de miedo. Si eres golpeado de nuevo, los dos amigos se ponen blancos y se asustan tanto que corren de un lado a otro, ¡casi incontrolablemente! Si eres golpeado por tercera ocasión, pierdes y tienes que iniciar desde el último *checkpoint* que alcanzaste.



Obtén las pistas

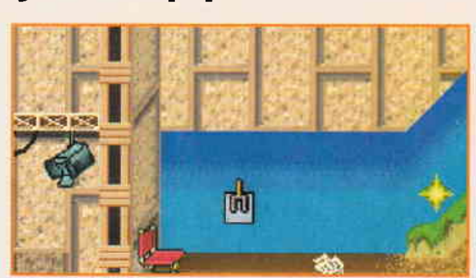
Si ya has visto más de un capítulo de la serie original de Scooby-Doo, sabrás de antemano que la parte más importante y que condiciona la resolución del misterio son las pistas. Cuando los amigos encuentren las tres pistas, podrán resolverlo y avanzar a la siguiente misión. Aunque ya sabemos que al final será el típico sujeto que quiere quedarse con la herencia o algo así, necesitamos las pistas para poder acusarlo, ¿no crees?





La base del juego

Ésta consiste en ir de un lado a otro para obtener los *items* necesarios para poder avanzar. Cuando cumples un objetivo, te muestran a dónde debes de ir o qué debes agarrar de inmediato, lo cual hace el juego un tanto aburrido. Además, debes regresar muchas veces por el mismo lugar, dándote la impresión de que los escenarios son más grandes de lo que parecen.



El Tome of Doom





El primer misterio puede resultar muy cansado y aburrido; pero al final, Shaggy toma un extraño libro llamado Tome of Doom, éste les permite enfrentar a los fantasmas y dejar de estar corriendo para evadirlos. Una vez que puedes atacar a los enemigos, el juego se torna mucho más divertido y la acción se agiliza aún más. ¡Es hora de cazar fantasmas!

¡Con cuidado Scooby!

Si quieres evitar la molestia de enfrentarte a los fantasmas (al principio, esto es obligatorio), puedes pasar caminando de puntillas si dejas presionado el botón B, por donde los fantasmas están dormidos. Lo bueno de esta técnica es que te permite caminar con cautela y evitar que los fantasmas te hagan daño; pero debes tomar en cuenta que, tarde o temprano, tienes que combatir a los espectros, para lo cual sirve el Tome of Doom.



¡A comer!

Shaggy y Scooby siempre se han caracterizado por ser los glotones del grupo, y harían cualquier cosa por una deliciosa Scooby-Snack (conocidas aquí como Scooby-galletas). Aquí también demuestran su apetito, pues pueden encontrar las S-S y otros alimentos para "curarse de espanto"; además, si juntas todos los ingredientes de un inmenso sándwich, ¡podrás tener un *continue* extra!



Gráficos al estilo SNES



Siendo un juego basado en la caricatura, Scooby-Doo! Mystery Mayhem cuenta con el clásico tipo de gráficos estilo *cartoon* que proliferaron en el legendario SNES; con movilidad poco usual y muchas animaciones para hacerlos parecer una caricatura. Lo que le cuidaron bastante a este título fueron los valores, pues puedes controlar cómodamente a Shaggy y a Scooby sin problema alguno y, además, los elementos del juego "se sienten" con valores reales.

¿Sabías qué...?

- Scooby-Doo fue creado pensando en un programa de comedia/suspenso que fuera diferente a las series y cuentos de superhéroes que estaban de moda en ese entonces.
- El concepto de Scooby-Doo nació de combinar el programa de radio *I love a mystery* (1940) y el de televisión llamado *The Many Loves of Dobie Gillis* (1959-1963).
- El primer nombre de la serie fue: *Mysteries Five*, después se cambió a *Who's Scared?*
- Los primeros programas eran muy serios y el gran danés era sólo la mascota del grupo de jóvenes detectives. Cuando vieron en qué terminó, decidieron hacerle cambios y lo volvieron más cómico; durante esta transición, el perro se convirtió en Scooby-Doo! y obtuvo una personalidad más humana, así como su inconfundible humor y se transmitió por primera vez en 1969, con el nombre de *Scooby-Doo! Where are you?*
- El nombre del show salió de la frase "Scooby-dooby-doo", de la canción *Strangers in the Night*, de Frank Sinatra.
- El creador del arte de Scooby-Doo es Iwao Takamoto y su voz original la hizo Don Messick.

¡Con todo el humor de la serie de TV!

Para que los fans de este gran danés comelón se sientan como en casa, a este juego se le agregaron varios cinemas, en los que se desarrollan la historia, los intermedios y otras secuencias. Además, cuenta con muchos momentos graciosos y *gags* comunes de la caricatura, como la clásica escena en la que Velma pierde sus anteojos y se la pasa buscándolos en el suelo.



Minijuegos

Para que descanses un momento de andar corriendo entre fantasmas, este divertido juego cuenta con minijuegos entre episodios en los que deberás realizar diversos objetivos, como correr en un carrito de libros. Lo mejor de estos pequeños eventos es que puedes conseguir vidas extras.

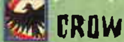


¡Súbete al Mystery Machine!

Como podrás darte cuenta, Scooby-Doo! Mystery Mayhem es una excelente opción para todos aquellos que disfrutan de las aventuras de Scooby y sus amigos; pero no es tan recomendable para los videojugadores que se consideran buenísimos y no juegan los títulos que carecen de espadas y gráficos impresionantes. Realmente, Scooby-Doo! Mystery Mayhem es un título para todo público, sobre todo porque cumple la función principal de un videojuego: divertir y entretener.



RANKING



CROW 7.0

La serie de televisión de Scooby aún me sigue entreteniendo, pero en cuanto a los juegos, son pocos los que me han gustado porque siempre los encasillan en situaciones muy fáciles de resolver, que para un jugador avanzado pueden tornarse aburridas. Sin embargo, para un pequeño jugador puede ser entretenido. Checa primero el análisis del juego, para que sepas si es lo que buscas.



PANTEÓN 8.0

Este juego no es muy bueno que digamos, por lo que sólo es recomendable para los fans de Scooby-Doo. Considero que la franquicia tiene mucho potencial; espero que mejoren en el próximo juego del famoso gran danés. Cabe mencionar que A2M hizo el Ice Age de GBA, por lo que este título muestra que han aprendido un poco más sobre cómo hacer un juego decente... esperemos que mejoren con el tiempo.



ENRAK 7.0

Cada vez que veo un nuevo juego de Scooby-Doo me pregunto: ¿realmente valdrá la pena? Son pocos los títulos de este personaje que en verdad me han entretenido, pues no siempre logran recrear la gracia de Scooby y Shaggy. SD: MM no es el mejor que he visto, pero, como fan de Scooby-Doo, puedo decir que es bueno. Aunque si lo que buscas es más acción que comedia infantil, no te lo recomiendo.



MASTER 7.5

Los juegos de Scooby-Doo se han caracterizado por los misterios que debes resolver a lo largo del juego, desde luego, este título no es la excepción; sin embargo, los acertijos a descifrar son sencillos, de hecho, se puede decir que todos son muy parecidos. En pocas palabras, sólo lo recomiendo para los fans de Scooby-Doo. Lo peor de todo es que los malos siempre terminan con la frase: "Si no hubiera sido por estos chicos..."

10

1


¿quién eres?
KISS
Nintendo
© 2003 Nintendo www.nintendo.com



¡EA se roba todas las bases!

Compañía: EA Sports
Desarrollador: EA Canada
Jugadores: 1-4 simultáneos
Categoría: Deportes/Baseball
Clasificación: Everyone
Fecha de salida: marzo de 2004



Un gran juego de béisbol de EA Sports

Una vez más, Electronic Arts demuestra el porqué sus juegos de deportes han sido tan populares. MVP Baseball 2004 es el nuevo título de béisbol que esta exitosa compañía ha lanzado para dejar a los fans de este deporte satisfechos. EA ha decidido mejorar aún más el genial modo de jugar el béisbol: el *gameplay* es excelente y tienes un equipo completo en tu GCN. Ahora, podrás sentir los partidos más reales que antes y realizar todas las actividades que se suscitan en las grandes ligas, como intercambiar jugadores y participar en torneos. No dejes de leer este artículo para que conozcas todo lo qué ofrece MVP Baseball 2004.



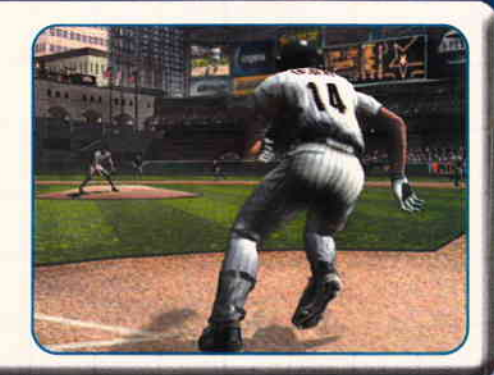
Más control sobre el campo

Ahora podrás usar el Stick C para un mejor control de la acción. Los modos de bateo, lanzamiento y demás ejecuciones de los jugadores han sido pulidas para que tengas un mayor dominio sobre los jugadores. Eso sí, debes tener una buena precisión para marcar los movimientos, pues el éxito depende de que ejecutes cada acción correctamente. El uso del Stick C le da una nueva dimensión a los juegos de béisbol; ahora, deberás darle efectos y dirección con el Stick C y usar los botones para crear diferentes tipos de "batazos".



Una bola más real

Otro detalle mejorado fue la física de la pelota. Suene raro, ¿verdad? La explicación es sencilla: tal vez hayas notado en juegos anteriores de béisbol que, en ocasiones, podías batear con todas tus fuerzas la bola y le dabas el ángulo correcto, e incluso así te salía un *foul*. Para evitar este inconveniente, los cuates de EA Canada le corrigieron muchos valores a la bola, de este modo podrás ejecutar el *home-run*, tal como lo pensaste.



Los olvidados jardineros

Cuando jugamos un título de béisbol, nos emocionamos más por tomar el bate que por jugar en cualquier otra posición. Nos olvidamos qué tan valiosos son los jardineros, pues de ellos depende que la bola regrese lo antes posible a las bases para detener las jugadas y ejecutar los *outs*. En este juego se le ha dado más relevancia al control de los jardineros por medio del Stick C; según la dirección que marques, los jardineros realizarán saltos diferentes o atrapadas más complejas para ganar tiempo, y así lograr atrapar la bola con una mayor precisión.



¡Deténganlo!

Una de las jugadas "sucias" más conocidas es robar bases; a pesar de ser una técnica que te da cierta ventaja, tiene su lado malo: puedes ser ponchado de inmediato, si eres tocado por la bola fuera de tu base. En juegos anteriores, robar una base causaba un poco de confusión, pues a veces marcabas un comando erróneo; ahora, podrás ejecutar la jugada rápidamente y sin equivocarte con el Stick C. Además, también podrás lanzar la bola con la misma respuesta si eres el *pitcher* y te das cuenta que alguien quiere robarse una base.



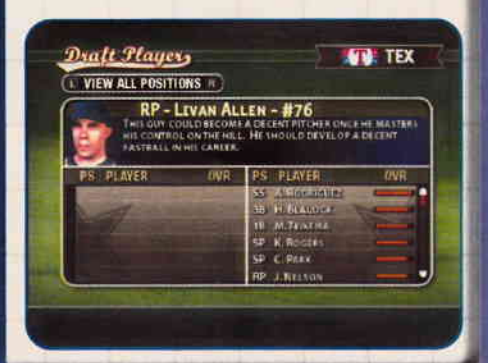
El modo Dynasty

Éste es el clásico modo que no puede faltar para quienes gustan de llevar su juego más allá de sólo batear una bola. Aquí puedes organizar, intercambiar y crear equipos especiales con los mejores jugadores de los equipos reales de la AAA y de la AA. También puedes llevar a un solo equipo (o a todos) a competir en los campeonatos que se llevan a cabo en las múltiples temporadas. Esto le da un gran *Replay Value* a MVP Baseball 2004.



Jugadores al azar

Durante el modo de Dynasty, ¡puedes jugar más de 400 juegos por temporada!, en los que jugadores reales de la AAA y la AA estarán disponibles para jugar y enfrentar. Pero eso no es todo, también serán generados jugadores al azar a medida que avances en los juegos de las temporadas. Todos estos jugadores pueden ser seleccionados en los equipos; así que depende de qué tan buen entrenador seas, para llevar tanto a veteranos como a principiantes a la victoria.



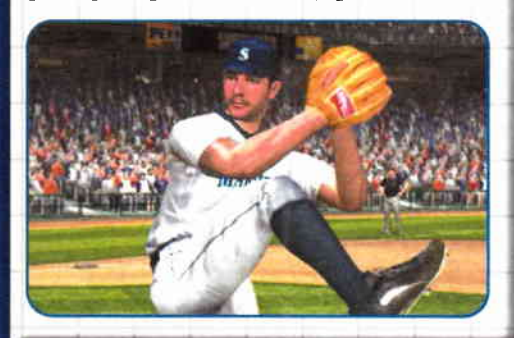
El jugador contento batea mejor

Ya que tengas tu propio club de béisbol, deberás cuidarlo y entrenarlo de la mejor forma para asegurarte que su desempeño en el campo sea óptimo. Los jugadores trabajarán bien si hay compañerismo entre ellos; de lo contrario, cometerán errores al no existir una labor de equipo. El estado de ánimo de los jugadores se verá reflejado en la cantidad de caritas felices —o no tan felices— que ostentarán en su estatus. Para mejorar el estado de ánimo de tus jugadores, debes checar los *mails* que te llegarán de parte de otros entrenadores. Como verás, ser un entrenador es más que sólo poner buenos beisbolistas juntos, debe haber trabajo de equipo.



El realismo cuenta mucho

¿Qué sería de un buen juego de béisbol sin beisbolistas reales? Afortunadamente, en MVP Baseball 2004 tienes una gran variedad de personajes de las grandes ligas listos para alcanzar la gloria. Además de los jugadores del año pasado, tenemos muchas excelentes opciones en la banca, como Jackie Robinson, Ty Cobb, Babe Ruth, Satchel Paige y muchas otras leyendas. Así que si eres un aficionado de este entretenido deporte, ten por seguro que no faltará tu jugador favorito.



Crea un buen jugador



Como ya es costumbre en este tipo de juegos, la opción de editar a tus propios jugadores es algo más que clásico, resulta imperativo. Además de poder editar los atributos de los jugadores, podrás seleccionar sus movimientos. Es decir, qué poses tendrán al batear, al lanzar y demás ejecuciones. Recuerda, un buen jugador no es siempre quien hace algo mejor que los demás; debes hacerlos balanceados para que todo el equipo sea valioso y no únicamente un jugador sea quien se lleve las ovaciones del público.



¡Playball!



MVP Baseball 2004 no sólo lo recomendamos para los aficionados al béisbol, si quieres descansar de los Hadokens, las espadas y las magias, checa este excelente título; te aseguramos que no te arrepentirás. Los creadores de Electronic Arts se lucieron con este juego, pues cuidaron muchos detalles, cada vez los jugadores se ven y se sienten más reales, así como sus movimientos y animaciones. En verdad, ¡están haciendo las cosas muy bien!

RANKING

 **Crow** 9.0

Hace tiempo que no revisábamos juegos del rey de los deportes y, la verdad, fue divertido lanzar unas cuantas pelotas fuera del estadio. Gráficamente, este título está muy bien (tanto en los cinemas como dentro del juego) y la movilidad es bastante sencilla, por lo tanto, aprenderás pronto las jugadas. Sin duda, MVP Baseball 2004 es de lo mejor que se ha visto en béisbol después de Ken Griffey Jr.

 **Panteón** 8.5

Tú ya me conoces, los títulos de deportes no son exactamente mi fuerte, pero cuando se juegan entre cuates, ¡son de lo mejor! Además, son bastante buenos para dejar las aventuras por un momento. Les recomiendo este genial juego de béisbol a todos los videojugadores, pero, si son aficionados de hueso colorado de este deporte, ¡no se lo pueden perder! Si de plano ni te llama, quédate con tu Zelda.

Enrak 8.0

El béisbol es un deporte que no practico, prefiero verlo por televisión. Cuando vi MVP Baseball 2004 me dio mucho gusto que los jugadores no estuvieran mal hechos, es algo que yo aprecio en un buen juego de deportes. Pero la movilidad no me terminó de convencer, creo que les pudo haber quedado mejor, aun así se disfruta bastante. En general, este título es muy entretenido.

 **Master** 8.5

El béisbol es un deporte padre y, al mismo tiempo, resulta atractivo cómo pueden salir tantos juegos tan diferentes basados en este deporte. Desde que empecé con los videojuegos, siempre me han gustado los títulos de béisbol y nunca había jugado algo tan entretenido como MVP Baseball 2004. Sus gráficos, su movilidad y demás elementos lo hacen el mejor título que ha salido hasta ahora.

10

1

¿Quieres demostrar que eres el mejor jugador de algún título en especial? Esta es tu oportunidad. En Los Retos puedes ver publicadas tus mejores puntuaciones y tiempos para que todos tus amigos se queden "boquiabiertos" y seas la envidia de tu comunidad. Recuerda, el archivo de Retos aumenta cada vez más y puedes enviarnos tus nuevos retos o las respuestas a los anteriores en fotografía o video.



Respuesta a 02/04-1:
Resident Evil 0

Time	Ranking
2:09:02	S

-Fidel Zapata Valdez

Respuesta a 02/04-2:
Resident Evil 2

Modo	Ranking	Tiempo	Save
Clear Game Leon A	A	1:16:45	0
Clear Game Claire B	A	1:26:39	0
Clear Game Claire A	A	1:24:41	0
Clear Game Leon B	A	1:20:11	0

-Fidel Zapata Valdez

Nuevos retos:

04/04-1
Resident Evil Code Veronica X

Ranking	Tiempo	Save	Intentos
A	3:32:06	0	0

-Fidel Zapata Valdez

04/04-2
Resident Evil Code Veronica X

Battle Game Rango A	Con linear launcher	Sin linear launcher
Wesker	6'37'83	17'57"26
Steeve	6'43"66	9'53"60
Chris	5'40"50	6'26"20
Claire	5'44"28	7'32"41

-Fidel Zapata Valdez

¡Club Nintendo pone el reto!

04/04-3

Como siempre, los juegos de Metroid son clásicos para esta sección, así que te invitamos a que nos mandes tus mejores tiempos en el juego Metroid Zero Mission para el Game Boy Advance. Ya sea que nos muestres tu mejor tiempo con el 100% de *items* obtenidos, o tu mejor tiempo con el menor número de *items* en tu inventario. No esperes más y corre por tu Game Boy y demuestra que tú y Samus Aran hacen un equipo perfecto para esta magnífica misión.

Al enviarnos tus retos, éstos deben estar perfectamente explicados y en formato de fotografía convencional o digital (en este caso, debes mandarlas impresas, pues no recibimos fotos por correo electrónico). Tus fotos deben mostrar bien los detalles de lo que estás presentando o, si lo prefieres, puedes enviarnos tus videos digitales o en formato VHS a la siguiente dirección:

REVISTA CLUB NINTENDO
Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, Piso 2
Colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón
C.P. 01210, Mexico, D.F.







Compañia: Sega Desarrollador: Armaze Jugador: 1
Categoria: Acción-Aventura Clasificación: Teen Fecha de salida: marzo 2004

¡Samurai Jack llega al GCN!

Las caricaturas y los videojuegos

Desde los inicios de los videojuegos, hemos visto muchas caricaturas y series de televisión llegar a los diferentes sistemas y viceversa. Este fenómeno se vio muy marcado en el SNES, pues diversas series animadas hicieron su arribo a los videojuegos con gráficos estilo caricatura, con colores vivos y animaciones muy fluidas para dar la impresión de que estabas jugando tu cartón favorito. Pero no sólo vimos a los personajes de la televisión en el SNES; prácticamente, en todos los sistemas existentes hemos visto videojuegos basados en películas y series televisivas. También hemos disfrutado de títulos en los que la Pantera Rosa, el Inspector Gadget, He-Man, los Looney Tunes, Popeye y muchos otros personajes han aparecido para que pudiéramos jugar con ellos. Recientemente, hemos visto varias series de Nickelodeon y Cartoon Network que llegan con el más mínimo pretexto a los juegos, ya sea que sigan la trama original o que les inventen algún tipo de historia. El objetivo es que salgan más y más juegos para que podamos jugarlos.





El *Cel Shade*, lo mejor para una caricatura

Lamentablemente, los juegos basados en caricaturas tenían, por regla casi obligatoria, una movilidad poco usual, en ocasiones, pésima. Era molesto medir los saltos y los valores de los personajes, pues el tipo de gráficos creaba conflictos a menudo con la movilidad. La gran cantidad de animaciones y los clásicos gestos y ademanes de los personajes hacían que su valor cambiara dándote muchos problemas. Por fortuna, el nuevo sistema, conocido como *Cel Shade*, ha permitido a los programadores crear gráficos tipo caricatura mucho más realistas, con un mejor control y movilidad para poder disfrutar del juego. Hemos visto títulos que aprovechan esto de gran manera, como el excelente **Teenage Mutant Ninja Turtles**, **Viewtiful Joe** y el conocido **The Legend of Zelda: The Wind Waker**. Cabe mencionar que aunque no todos los juegos que usan el *Cel Shade* están basados en caricaturas, adquieren el *feeling* de que lo son y dicha cualidad es la que hace genial a esta técnica.



Un samurai fuera de serie

Ahora es el turno de Samurai Jack, quien debe enfrentarse a sus enemigos en el Nintendo GameCube. Como podrás imaginarte, la serie animada de Samurai Jack está muy bien recreada gracias al sistema *Cel Shade*, con todos los elementos que caracterizan a este guerrero: sus amigos, su mundo y sus enemigos. Si eres un fan de esta exitosa serie de televisión, sigue leyendo, pues veremos qué tanto nos puede ofrecer este nuevo juego que estamos seguros que dejará satisfechos a los fans de Samurai Jack. Y si tú no conoces las aventuras de este intrépido samurai, te vamos a platicar un poco de qué se trata su serie y por qué pelea.





La historia de un samurai...

Hace mucho tiempo, un malvado hechicero llamado Aku quería dominarlo todo y crear su propio mundo lleno de terror (qué original, ¿no?); para detenerlo, el hijo del rey fue enviado a una jornada de entrenamiento para convertirse en un poderoso samurai y poder enfrentar a Aku. Cuando el muchacho regresó convertido en un guerrero, Aku lo envió al futuro, en donde los lugareños lo nombraron como Jack. Ahora, este joven debe concluir la difícil tarea que le fue encomendada, aunque no esté en su época.

La aventura continúa en el GCN

Como ya te lo dijimos, Samurai Jack llega con el pie derecho al Nintendo GameCube, listo para poner en su lugar a Aku y sus hordas del mal. El juego sigue la misma trama que la caricatura, por lo que los fans vivirán en carne propia las aventuras de este gran héroe. Jack debe pelear a lo largo de cuatro mundos divididos en 24 diferentes niveles llenos de acción, peligros y enemigos. Cada etapa tiene diversos escenarios y elementos, los cuales son enteramente interactivos; pueden ser literalmente destruidos, pero no como en otros juegos, aquí sentirás realmente cada uno de los elementos y podrás interactuar con éstos para vivir una experiencia más real que nunca. Claro, al estilo Cartoon Network.



¡Desenvaina tu espada!

Como todo buen samurai, Jack depende de su fiel espada para deshacerse de sus enemigos; afortunadamente, el sistema de pelea es de lo mejor y muy práctico. Cuando te acerques a un enemigo (o él se acerque a ti), aparecerá una mira indicando a qué blanco atacarás. Ahora sí puedes atacarlo sin problemas, obviamente, si te alejas demasiado, dejarás de enfocar a tu enemigo; por lo que podrás huir en situaciones muy comprometidas.



Combos y movimientos



Jack puede ejecutar diferentes combos y movimientos conforme vayas progresando en el juego. Obviamente, cada nuevo movimiento es más efectivo y te permite atacar a varios enemigos a la vez, o bien, descargar toda tu furia contra un solo adversario para causarle un daño considerable. Cuando Jack está en modo Sakai, la acción se lleva a cabo en cámara lenta al combatir a sus enemigos. Claro, todo depende de tu habilidad, pues no sólo se trata de ejecutar movimientos a lo loco; debes medir bien a tus oponentes y usar tus mejores combos y movimientos, recuerda que ahora el samurai eres tú.

La energía Zen

Seguramente te preguntarás qué es la energía Zen. Cuando Jack elimina a un enemigo, puede absorber su energía, la cual le permite ejecutar los combos y los movimientos especiales. La energía Zen se va gastando conforme Jack ejecuta sus combos; pero si eres un buen videojugador y sabes realizar con precisión los combos, gastarás menos energía. En otras palabras, si presionas rápidamente los botones sin ritmo, pronto te acabarás tu energía Zen; pero si marcas apropiadamente cada uno de los movimientos, la energía durará más y podrás enfrentar mejor a los enemigos, como siempre, todo es cuestión de práctica y, a medida que mejores los movimientos de Jack, podrás convertirte en un gran samurai.



Armas secundarias

Un buen guerrero sabe que un solo tipo de arma es insuficiente para enfrentar a un ejército de enemigos, por lo que debes traer todo tipo de armamento para asegurar tu victoria. Jack cuenta con dos tipos de armas secundarias: de corto y largo alcance. El arma de corto alcance son los *shurikens* (estrellas tipo ninja), las cuales son disparadas automáticamente al enemigo más cercano. El arco y las flechas son efectivas contra los adversarios que están fuera del alcance de los *shurikens*, pero debes apuntar cuidadosamente para evitar fallar. La única ayuda que tienes al manejar tu arco es una pequeña flecha verde que aparece cuando le estás apuntando correctamente a un blanco. No suena tan complicado, pero cuando la acción se torna más compleja, debes tener buenos reflejos y paciencia para acertar justo en el blanco y evitar perder flechas.



¡Una caricatura muy real!

Los programadores realizaron un excelente trabajo con este juego y han cuidado muchos detalles que lo hacen aún más realista que los juegos del mismo género. Por ejemplo, cuando Jack sufre daño, va cambiando su apariencia, pero no se trata simplemente de ir modificar su cara de "normal a golpeada"; si Jack sufre un par de golpe, se despeinará y su camisa se le saldrá del pantalón. Más golpes dejarán marcas en su cuerpo para darle más dramatismo al juego. Cuando traes algún tipo de armadura, también notarás cambios. Según como te vayan pegando, perderás partes de tu armadura, es decir, quedarás sin defensa al quedarte sin piezas de la armadura.



Todo juego tiene su chiste

Como podrás darte cuenta, Samurai Jack, The Shadow of Aku no se trata simplemente de un juego más, lanzado para apoyar a la franquicia; Samurai Jack tiene su propio estilo y su manera de jugarse. El uso de los combos y cómo se gasta la energía Zen le da un enfoque más "samurai", pues quienes acostumbran presionar botones sin cesar tendrán un reto más complejo que la dificultad del juego: tener paciencia para ejecutar correctamente los combos y movimientos. Éste es uno de esos juegos que vale la pena checar por su estilo de jugar y porque está realmente bien hecho.



No creas que Samurai Jack, The Shadow of Aku sólo se trata de pasar niveles eliminando enemigos y ya; debes ejecutar distintas tareas en tu camino por el desequilibrado mundo que Aku ha creado. Debes explorar vastas áreas, enfrentar a los secuaces de Aku y liberar a los prisioneros del malvado régimen de Aku, que ha prevalecido durante mucho tiempo. Puedes usar tus armas para encontrar caminos y lugares secretos para hallar *items* y elementos extras.



¡Aventuras, acción y rescates!

Un juego con apoyo, ¡es un gran juego!

Para la creación de este título no se les "aventó" la licencia y ya; los creativos detrás de la caricatura estuvieron al tanto de cómo se hizo el juego y participaron en su desarrollo. También estuvieron presentes los actores que prestaron su voz para la serie (obviamente, le dan voz a los personajes del juego), el creador de la serie y los compositores de la música para que el juego quedara justo como ellos querían, y así los fans de Samurai Jack quedaran complacidos.



Palabras finales

Samurai Jack, The Shadow of Aku es una muy buena opción, seas o no fan de esta exitosa serie de televisión. Lo mejor de este juego es que cuidaron muy bien los detalles, como los elementos interactivos, las voces y el realismo. Además de todo, es muy padre el hecho de que puedas explorar, abrir caminos nuevos y encontrar cosas; en verdad, no sólo se trata un juego de eliminar enemigos y pasar escenas. Es altamente recomendable por el sistema de ataque y la manera de cómo se gasta la energía Zen en los combos. Sencillamente, ¡no dejes de checarlo!

RANKING

 **Crow** 8.0

Nintendo es muy versátil en sus juegos para adolescentes, adultos y niños, y este título es un ejemplo. En Samurai Jack se hacen alusiones a varios conceptos de la caricatura de Cartoon Network y, junto con el *gameplay* y el tipo de gráficos en *Cel Shade*, se vuelve de gran atractivo para los pequeños jugadores, aunque para los avanzados resulta fácil.

 **Pante n** 8.5

Como buen videojugador de antaño, he checado muchos juegos basados en caricaturas y, para ser sincero, muy pocos tienen un *gameplay* decente. Por fortuna, Samurai Jack llegó al Nintendo GameCube en un buen tiempo y gracias al *Cel Shade* y al trabajo de la gente detrás de la serie, quedó muy bien. Lo recomiendo mucho para fans de Jack.

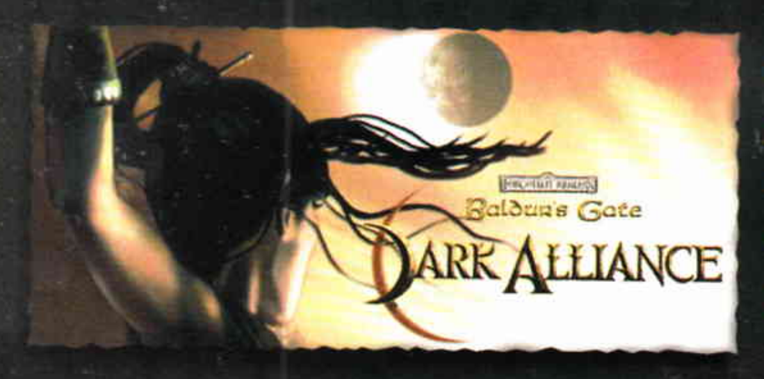
 **Enrak** 8.0

Yo no soy fan de Samurai Jack y la verdad sólo he visto un par de sus episodios en Cartoon Network, pero tengo que reconocer que la fama de este personaje ha crecido mucho. En general, el juego es entretenido o, al menos, a mí me lo pareció. Sin importar si conoces o no la serie televisiva, Samurai Jack te divertirá, pues Sega hizo un buen trabajo.

 **Master** 8.5

Muchas veces nos dejamos guiar por el nombre de un juego para decidir si es malo o no, por tal motivo en ocasiones podemos perdernos de buenos juegos por un mal juicio. Quizá Samurai Jack no tenga un gran nombre ni sea tan popular, pero es un buen juego que, sin llegar a ser espectacular, cumple con su cometido: divertirnos un buen rato.





Una aventura llena de acción, enigmas y magia, Baldur´s Gate: Dark Alliance es la adaptación de la versión de Nintendo GameCube para el Game Boy Advance.

¡Sumérgete en los misterios de Baldur´s Gate!

Explora esta ciudad poseída por el mal...

Ésta es una buena conversión, pues a pesar de las limitaciones obvias del sistema en comparación con el juego de GCN, el sentimiento de introducirte en una ciudad llena de peligros e intrigas es el mismo y los elementos que rodean el juego son prácticamente iguales. Lo anterior hace que esta versión sea bastante recomendable, sobre todo si disfrutaste el juego original. De todas formas, si no haz checado el juego de GCN, no tendrás problemas en entenderle a su hermano menor de GBA.







Compañía: Destination Software, Inc. Clasificación: TEEN
Desarrollador: Magick Pockets Memoria: 64 Megas
Categoria: Aventuras Jugadores: 1 Jugador

Un juego más dentro del universo de Dungeons and Dragons

Seguramente, muchos fans de Dungeons and Dragons, ya estarán enterados de que Baldur´s Gate se sitúa dentro del vasto universo de magia y batallas épicas. Baldur´s Gate: Dark Alliance es un juego muy bien hecho que tiene un concepto y un *gameplay* sencillo, por lo que podrás jugarlo y gozarlo sin problemas, aunque sea la primera vez que checas algo de D&D, o bien, si no has jugado la versión de Nintendo GameCube. Dado que es un juego basado en esta exitosa saga, te encontrarás con muchos elementos clásicos que te transportarán al mundo mágico de Dungeons & Dragons, y podrás vivir una aventura bastante interesante, llena de secretos que podrás llevar a todos lados.





Un misterio que resolver

La acción en este juego se lleva a cabo principalmente en el misterioso pueblo conocido como Baldur´s Gate. Tú eres un viajero que llega a este conocido poblado con las mejores intenciones; pero como arribas de noche, eres sorprendido por unos bandidos que te dejan limpio. Al charlar con la gente del pueblo, te enteras que muchas personas han desaparecido o son encontradas al otro día sin vida en las calles de Baldur´s Gate. Debes ganarte la confianza de los aldeanos y recabar información para descifrar el enigma que rodea al pueblo.

Enfrentando la adversidad

Para combatir a todos los enemigos en Baldur´s Gate, debes saber equiparte muy bien para la batalla. Tu personaje puede conseguir armas, cascos, armaduras, botas y demás aditamentos para el cuerpo, que le permitirán protegerse de los feroces monstruos que aparecen en el juego. También puedes obtener otros tipos de *items*, como los talismanes para subir tu nivel y los clásicos de recuperación de vida, los cuales puedes vender.



Héroe, no cargador



En la mayor parte de los juegos, los héroes pueden llevar cantidades increíbles de *items* que se encuentren por el camino, sin importar que sólo porten un pequeño maletín. Sin embargo, el héroe de este título no trae el "guardalotodo" estilo Sport Billy (si no lo conoces, pregúntale a tus hermanos mayores o a tus papás). De hecho, no puede llevar demasiados *items*, por lo que debes tomar en cuenta el peso de cada arma y accesorio que lleves, pues no se trata de recoger todo lo que aparezca a tu paso, sino ir bien equipado y tener lugar para lo más vital.

Un concepto sencillo



En Baldur´s Gate: Dark Alliance debes explorar todo el pueblo muy al estilo de los RPG comunes, hablando con la gente y consiguiendo llaves para abrir más partes del pueblo. Al entrar a una zona nueva, deberás enfrentar a los enemigos que ahí se encuentran para continuar con tu travesía. Cuando un lugar quede limpio de enemigos, podrás hablar con la gente y obtener más llaves y artículos. Una vez que obtienes una llave, te dicen a dónde debes ir para desentrañar el enigma de las desapariciones y por qué los ladrones del pueblo están usando magia para controlar monstruos y hacerse más fuertes.

Se solicita héroe, experiencia requerida

Como en todos los videojuegos en los que obtienes experiencia, en Baldur´s Gate: Dark Alliance debes pelear contra todos los enemigos y monstruos posibles para conseguir que tu personaje se vuelva más hábil, fuerte y sabio, para poder hacerle frente a los peligros del juego, los cuales se incrementarán tanto en número como en dificultad.





Cuando tu personaje gana experiencia, además de subir de nivel, obtiene unas bolitas que puedes asignarle a sus diferentes atributos. De ti depende que hagas a un guerrero equilibrado, capaz de encarar a las fuerzas de la oscuridad; obviamente, puedes enfocarte al estilo de tu preferencia, y así adaptarte mejor al personaje. Es decir, si eres muy atrevido, enfoca los puntos a la fuerza, resistencia y destreza de tu personaje; por otro lado, si prefieres ser cauteloso, agrega puntos a sus atributos de inteligencia y sabiduría.

Usa tu armamento según la ocasión

Tu personaje puede llevar distintas armas: espadas, cuchillos, arcos, garrotes, etc., que utilizará en diferentes formas de ataque: de corto alcance (cuchillos, garrotes), de largo alcance (arcos) y magias. Durante el juego, podrás cambiar de uno a otro tipo de arma con el botón R y así estar listo para la acción. Claro, debes saber usar tu armamento según la ocasión; por ejemplo, si atacas a uno de los ogros grandes, es mejor utilizar tu espada y la técnica básica de pelea (defender, atacar). Pero si quieres eliminar a las slimes gigantes, sin que te dañen con sus corrosivos ataques, dispárales a una distancia prudente con tu arco. Claro, puedes usar el arma con la que mejor te acomodes; todo depende de qué tan hábil seas para enfrentar a los enemigos del juego.

¡Pelea!

El combate es esencial en este juego; debes saber defenderte de los ladrones y monstruos que no dudarán en atacarte en cuanto tengan la oportunidad. El ataque básico lo efectúas con el botón A y tu defensa la controlas con el L. La clave para obtener mejores resultados al enfrentarte a un combate cuerpo a cuerpo, es mantener tu defensa arriba para repeler el ataque del oponente; en ese momento puedes regresarle su amabilidad con tu espada o cualquier arma que tengas en mano. Pero no creas que todo se basa en "defensa, golpe, defensa, golpe", algunos enemigos te atacan muy diferente a los otros. Por ejemplo, los ladrones te atacan con golpes lentos sin despegarse de ti; en cambio, los ogros pequeños te arrojan lanzas y corren a ponerse a salvo. Al ir combatiendo, descubrirás diversas técnicas y formas en las que podrás enfrentar a tus enemigos y defenderte con éxito de sus embestidas.







Tres clases a elegir

Al iniciar tu juego, te darán la opción de elegir alguno de los tres tipos de personajes que hay: guerrero, arquero y hechicero (*fighter, archer* y *wizard*). El guerrero maneja mejor las armas de corto alcance; el arquero, obviamente, es muy diestro en el uso del arco y el hechicero tiene su ventaja con la magia. Por desgracia, por las limitantes del GBA, no hay mucha diferencia entre los tipos de personajes, excepto por el color de su vestimenta. Para compensar un poco esto, el color de ellos cambia según el tipo de accesorios que le asignes, es decir, traen puesto lo que usaste para equiparlos.



Las hordas del mal

Durante tus paseos por el pintoresco poblado conocido como Baldur´s Gate, te enfrentarás a todo tipo de enemigos; podrás encontrar los cotidianos ladrones, ratas gigantes del tamaño de un perro (e incluso más grandes), ogros, demonios, esqueletos y otros enemigos listos para atacarte. Cada uno tiene su manera de embestir, así que deberás enfrentarte a ellos para saber cómo derrotarlos. También encontrarás "jefes" que resguardan llaves o pasos cerrados; debes combatir contra ellos forzosamente para poder avanzar en tu camino, así que no dudes y enfréntalos con lo mejor de tus armas.

Usa la cabeza más que la espada

En ocasiones, como en gran parte de los juegos, la mejor solución es usar la cabeza para facilitarte la vida y resolver situaciones comprometidas. Por ejemplo, la mayoría de los enemigos de gran tamaño no pueden pasar a través de las puertas, así que es muy sencillo derrotarlos. Éste es el caso de las arañas gigantes que te atacan sin cesar; pero si haces que te sigan a una puerta, no podrán cruzarla.



En el caso de los enemigos que aparecen en las áreas grandes, como los ogros que traen garrotes, tienen un cierto rango designado por el programador. Cuando uno de ellos te persigue y llega a cierto punto, se regresará a su posición original hasta que pases de nuevo esa barrera invisible que delimita su territorio. Así que puedes hacer que te persiga hasta su "frontera" y luego voltear para atacarlo.





Un pueblo misterioso para llevar

Como podrás darte cuenta, **Baldur´s Gate: Dark Alliance** es una gran opción si te gustan las aventuras épicas y te agrada explorar. Además, debido a que muchas veces tienes que regresar a un mismo punto y cada escenario cambia muy poco en relación a otro (sin contar que sólo debes pasártela de "exterminador de plagas"), se llega a tornar aburrido. A pesar de este punto en contra, es una buena opción y tiene muchos elementos que le dan un enfoque realista, como el peso de los accesorios, de manera que lo recomendamos sólo para aquellos que sean fans del universo de Dungeons & Dragons o que les agrade el género de aventuras. El punto que no podemos defender, es la música; realmente llega a cansarte y no tiene una buena selección de sonidos.

RANKING



ENRAK 6.0

Nunca me entusiasmó la salida de este título y, al ver el resultado final, sólo corroboré lo que desde un principio me temía: Baldur´s Gate no cumplió con las expectativas que esperaba. Aunque al principio te entretiene un rato tratando de entenderle, conforme avanzas se vuelve un tanto tedioso y pronto le pierdes interés. Si te lo pueden prestar para que lo veas y saques tus propias conclusiones, será mejor.



CROW 6.0

Como la versión de este juego para el GameCube me agrada mucho, decidí darle la oportunidad a la de Game Boy Advance. Mis primeras impresiones no superaron las expectativas que tenía, pero si tomamos en cuenta que es un portátil, se compensa un poco. El *gameplay* es muy sencillo y la música se vuelve monótona después de un rato, así que no es tan recomendable como la versión casera.



PANTEÓN 7.5

Este juego es bueno y, aunque tiene muchos puntos a favor y detalles bien cuidados, la verdad se vuelve mortalmente aburrido después de un rato de jugarlo. Así que si no te cansa a los cinco minutos de juego, pasaste la prueba. Pero si después de ese lapso te cansa, mejor déjalo, pues todo el tiempo es igual. La verdad, mejor recomiendo la versión de GCN.



MASTER 7.0

Para ser honesto, cuando jugué Baldur' s Gate: Dark Alliance, no me gustó mucho que digamos, ya que se me hizo bastante monótono. Pero después de un tiempo jugándolo, me di cuenta que el título no es tan malo, sólo que la poca variedad de objetivos y lo lineal que resulta lo vuelven bastante repetitivo. A pesar de esta limitante, como ya dije, no es tan malo.

SQUARE ENIX

¿quién eres?





Embárcate en una jornada de proporciones épicas para reunir las preciosas gotas de myrrh. Cuidado, encontrarás incontables retos en el camino de tu caravana. Enfréntalos solo, o por primera vez, pelea con amigos conectando hasta cuatro Game Boy® Advance. Final Fantasy: Crystal Chronicles. Solamente para el Nintendo GameCube.







Fantasy Violence









NINTENDO GAMECUBE



FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES™

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル

TEEN	Fantasía Violencia

AL TERMINAR EL AÑO, LA CARAVANA SE HACE MÁS FUERTE





La neblina de Miasma rodea tu caravana. Sólo el cáliz y su precioso Myrrh te protegen del aire venenoso. Con el fruto de un árbol más, tendrás suficiente líquido para sustentar tu villa por todo un año. En esta segunda parte de nuestro *review* de **Final Fantasy: Crystal Chronicles**, comenzaremos justo donde nos quedamos la vez pasada, en el camino hacia la Mine of Cathuriges.

Un largo viaje

El mes pasado, detallamos tu primer viaje por River Belle Path y el Mushroom Forest. En esta ocasión iniciaremos con la descripción de dos pueblos para que continúes con el orden recomendado en las áreas de batallas. Al avanzar, puedes regresar a otros niveles previamente explorados para recolectar bonus *items* y más Myrrh.

- A TIPA PENÍNSULA
- B IRON MINE DOWNS
- C ALFITARIA
- D PLAINS OF FUM



CAMBIA EL CÁLIZ

El elemento de las corrientes de Miasma cambian, año tras año, en un ciclo. Para cruzar por las corrientes, debes hacer que el elemento de tu cáliz sea el mismo que el de la Miasma. Puedes hacer esto en los Hot Spots de ciertas áreas en el juego.





Marr's Pass

Dos herreros, uno experto en armaduras y el otro maestro en forjar armas, te ayudarán a equiparte para tu aventura en Marr´s Pass. Si no tienes la materia prima para crear lo que necesitas, puedes comprarla de otros mercaderes.



UN SECRETO EN EL POZO

El item secreto de Marr's Pass está cerca de un pozo próximo a la salida sur del pueblo. Camina alrededor del pozo hasta que el icono de examinar aparezca para tomar el item.



CONOCE AL MOOGLE

Al sur de la herrería de armaduras, encontrarás unas escaleras que te llevan al hogar del Moogle de Marr's Pass. Detente ahí para obtener una estampa y pintar a tu Moogle.

COMERCIANTES DE METAL

En los años que sean nones, encontrarás a unos Selkies debajo de un pequeño techo, ellos te venderán materiales que los herreros pueden transformar en armas o armaduras.

ITEM	PRECIO	ITEM	PRECIO	ITEM	PRECIO
BRONZE	300	WARRIOR'S WPN	300	IRON SALLET	100
IRON	500	IRON ARMOR	150	MYTHRIL SALLET	250
MYTHRIL	5,000	MYTHRIL ARMOR	300	IRON BELT	100
BRONZE SHARD	100	MYTHRIL SHIELD	250	MYTHRIL BELT	250
IRON SHARD	100	IRON GLOVES	100		
ALLOY	250	MYTHRIL GLOVES	250		



Town of Alfitaria

Alguna vez Alfitaria fue una gran ciudad, ahora es como una parada donde los viajeros pueden comprar *items* y forjar armas. Busca el nido del Moogle de esta zona que se encuentra cerca del agua.



EMPACA COMIDA

Una tienda al oeste del pueblo se especializa en items para recuperar energía. También puedes vender items para obtener algo de efectivo.

ITEM	PRECIO
MEAT	40
FISH	40
SPRING WATER	20
MILK	20

SELKIE EN SOMBRAS

En los años pares, encontrarás a unos Selkies en una esquina oscura, cómprale a ellos los que necesites.

ITEM	PRECIO	ITEM	PRECIO
BRONZE	300	MYTHRIL ARMOR	300
IRON	500	MYTHRIL SHIELD	250
MYTHRIL	5,000	IRON GLOVES	100
BRONZE SHARD	100	MYTHRIL GLOVES	250
IRON SHARD	100	IRON SALLET	100
ALLOY	250	MYTHRIL SALLET	250
WARRIOR'S WPN	300	IRON BELT	100
IRON ARMOR	150	MYTHRIL BELT	250





PAGO REAL

Busca a Knocfelna para iniciar una aventura extra que revela la historia de una princesa. Los pasos de esta aventura te llevarán hasta el año seis. Éstos son los pasos a seguir:

1. HABLA CON KNOCFELNA EN ALFITARIA.
2. HABLA CON ODOW, EL MERCADER DE MARR'S PASS.
3. SORPRENDE A LA PRINCESA DISFRAZADA EN JEGON RIVER
4. ENCUENTRA A KNOCFELNA EN LEUDA.
5. HABLA CON LA PRINCESA Y KNOCFELNA EN FIELDS OF FUM
6. ENCUENTRA A LA PRINCESA Y KNOCFELNA EN LEUDA
7. SAL DE LEUDA PARA VER UN VIDEO SOBRE LA PRINCESA
8. SAL DE ALFITARIA PARA EL VIDEO FINAL DE LA AVENTURA



The Mine of Cathuriges

Ogros y orcos abundan en la mina que fue creada por los Lilties. Un carro minero se encuentra al sur de la entrada. Al golpear el carro con tu arma, lo empujas para que rompa los obstáculos; usa los cambios de vías para hacer que vaya al norte.



	Monstruo	HP	Ciclos	Resistente / Vulnerable
	BAT	HP: 5	CICLOS: 2 Y 3	RESISTENTE A: – / VULNERABLE A: FUEGO
	BOMB	HP: 12	CICLOS: TODOS	RESISTENTE A: – / VULNERABLE A: HIELO/ELECTRICIDAD
	COCKATRICE	HP: 18	CICLOS: 2 Y 3	RESISTENTE A: – / VULNERABLE A: FUEGO
	ICE BOMB	HP: 15	CICLOS: 2 Y 3	RESISTENTE A: HIELO / VULNERABLE A: FUEGO/ELECTRICIDAD
	OGRE	HP: 48	CICLOS: TODOS	RESISTENTE A: ELECTRICIDAD / VULNERABLE A: –
	ORC	HP: 16	CICLOS: TODOS	RESISTENTE A: – / VULNERABLE A: FUEGO
	ORC (MAZO)	HP: 16	CICLOS: 2 Y 3	RESISTENTE A: – / VULNERABLE A: FUEGO
	ORC (LANZA)	HP: 20	CICLOS: 2 Y 3	RESISTENTE A: – / VULNERABLE A: FUEGO
	ORC MAGE	HP: 16	CICLOS: TODOS	RESISTENTE A: – / VULNERABLE A: FUEGO
	THUNDER BOMB	HP: 15	CICLOS: 2 Y 3	RESISTENTE A: ELECTRICIDAD / VULNERABLE A: FUEGO/HIELO
	WRAITH	HP: 20	CICLOS: 2 Y 3	RESISTENTE A: – / VULNERABLE A: FUEGO/HIELO/ELECTRICIDAD

MAPA


COFRE DEL TESORO


SWITCH


HOT SPOT (FUEGO)

ESTATUS DE LOS MONSTRUOS

Según el número de jugadores y el ciclo de Myrrh, el HP de una criatura se incrementará en múltiplos.

	1P	2P	3P	4P
CICLO 1	–	x1.25	x1.50	x1.75
CICLO 2	x1.50	x1.875	x2.25	x2.625
CICLO 3	x2.50	x3.125	x3.75	x4.375

JEFE



INICIO



Orc King

Encárgate de los secuaces del rey Orc inmediatamente y aléjate de sus hechizos. Colócate en un punto ciego y, desde ahí, atácalo con tu magia de Blizzara (fusiona dos piedras de Blizzard).







CAMINA CON CUIDADO

El rey Orc es brutal cuando te enfrentas con él mano a mano. Muévete a un lado de él y atácalo. Cuando su energía este muy baja, él comenzará a brillar y después se autodestruirá. Revisa tu lista de comandos y prepárate para lo peor.

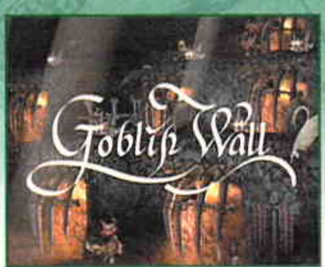
LLAMA LA ATENCIÓN

El rey Orc se concentra en un héroe a la vez. En un juego multiplayer, envía a un compañero a que se acerque al rey para distraerlo. Ahora, los otros tres personajes ataquen al enemigo con hechizos combinados.

MP

Goblin Wall

Un refugio para goblins, fantasmas y medusas. Goblin Wall está llena de monstruos y tesoros. Un *switch* de calavera arriba de cada cueva te dará acceso a su contenido. Cuando regreses a este lugar por más Myrrh durante el segundo ciclo, encontrarás tesoros adicionales.







BAT	HP: 5	CICLOS: TODOS	RESISTENTE A: – / VULNERABLE A: FUEGO
CERBERUS	HP: 32	CICLOS: 2 Y 3	RESISTENTE A: – / VULNERABLE A: HIELO
ELECTRIC JELLYFISH	HP: 12	CICLOS: TODOS	RESISTENTE A: ELECTRICIDAD / VULNERABLE A: HIELO
FLAN	HP: 10	CICLOS: TODOS	RESISTENTE A: – / VULNERABLE A: FUEGO
GHOST	HP: 20	CICLOS: 2 Y 3	RESISTENTE A: HIELO / VULNERABLE A: ELECTRICIDAD
GOBLIN	HP: 12	CICLOS: TODOS	RESISTENTE A: – / VULNERABLE A: FUEGO/ELECTRICIDAD
GOBLIN (MAZO)	HP: 18	CICLOS: 2 Y 3	RESISTENTE A: – / VULNERABLE A: FUEGO/ELECTRICIDAD
GOBLIN (LANZA)	HP: 15	CICLOS: 2 Y 3	RESISTENTE A: – / VULNERABLE A: FUEGO/ELECTRICIDAD
GOBLIN CHIEFTAIN	HP: 24	CICLOS: TODOS	RESISTENTE A: – / VULNERABLE A: FUEGO
GOBLIN MAGE	HP: 12	CICLOS: TODOS	RESISTENTE A: – / VULNERABLE A: FUEGO

MAPA



- COFRE DEL TESORO
- PEDESTAL
- SWITCH
- URNA DE ACEITE
- HOT SPOT (TIERRA)
- URNA DE AGUA
- HOT SPOT (FUEGO)



Goblin King

El rey Goblin goza de la protección de los de su misma raza. Después de eliminar a los 4 primeros enemigos para obtener la llave para subir al trono, aparecerán parejas de goblins que deberás despachar antes.

ELIMINA EL VENENO

Si el veneno del rey te toca, usa Clear y luego Cure. Él aparece en 4 lugares diferentes, cuando lo sigas, pégale repetidamente con tus ataques más rápidos antes de que se teletransporte.

ZONA DE DEFENSA

En un juego multiplayer, lo mejor es separarse cuando el rey haga teletransportación. Cuando lo haga, el jugador más cercano podrá darle algunos golpes extras mientras que los demás llegan hasta donde está.



Moschet Manor



Antes de enfrentar al amo de Moschet Manor, tendrás que buscar y encontrar a los Tonberry Chefs. En el camino asegúrate de recolectar todas las piedras de Magicite. Si las fusionas para crear Gravity, podrás defenderte de las gárgolas voladoras que están en el patio.





MAPA

- COFRE DEL TESORO
- SWITCH
- HOT SPOT (FUEGO)
- HOT SPOT (AGUA)

Enemigo	HP	Ciclos	Resistente a	Vulnerable a
COEURL	HP: 20	CICLOS: TODOS	RESISTENTE A: –	VULNERABLE A: –
GARGOYLE	HP: 5	CICLOS: TODOS	RESISTENTE A: FUEGO/HIELO/ELECTRICIDAD	VULNERABLE A: –
GREMLIN	HP: 12	CICLOS: TODOS	RESISTENTE A: –	VULNERABLE A: HIELO
OCHU	HP: 40	CICLO: 3	RESISTENTE A: –	VULNERABLE A: FUEGO
TONBERRY CHEF	HP: 15	CICLOS: TODOS	RESISTENTE A: –	VULNERABLE A: –



Gigas Lord NP

Al derrotar al último chef, el Gigas Lord aparecerá en el patio de la mansión. Tan pronto como le des un golpe, su señora se unirá a él. Sepáralos y no permitas que te ataquen simultáneamente.

ELIMINA AL BEHEMOTH



El Gigas Lord golpea el piso para enviar ondas de choque en contra tuya e intenta atacarte con golpes muy poderosos. Puede minimizar el daño que recibas si conservas tu distancia.

DAMA SIN SUERTE



Maggie, la señora de la casa, usará su magia para hacerte más lento. Su presencia también incita al Gigas Lord a curar el HP de ambos. Primero ataca a Maggie usando hechizos de Thunder o Blizzard.

MP DIVIDE Y CONQUISTA



Cuando Maggie sea parte del cuadro, no podrás derrotar al Gigas Lord. en un juego multiplayer, debes de enfocar al menos la mitad de tus esfuerzos en derrotar a Maggie o tendrás muchos problemas.



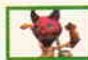
Tida Village

Cuando el cristal de Tida se quedó sin Myrrh, el pueblo entero fue devorado por la Miasma. **Ahora, los pobladores permanecen ahí como esqueletos y Gremlins.** Trata de atacarlos a distancia. Al explorar áreas más avanzadas, necesitarás Magicite de fuego para quemar ramas secas y arbustos que estorban tu camino.







	ABADDON HP: 32 CICLOS: 2 Y 3	RESISTENTE A: –	VULNERABLE A: –
	BOMB HP: 12 CICLOS: TODOS	RESISTENTE A: –	VULNERABLE A: HIELO/ELECTRICIDAD
	CARRION WORM HP: 24 CICLOS: TODOS	RESISTENTE A: ELECTRICIDAD	VULNERABLE A: FUEGO
	GREMLIN HP: 12 CICLOS: TODOS	RESISTENTE A: –	VULNERABLE A: HIELO
	HELL PLANT HP: 12 CICLOS: TODOS	RESISTENTE A: –	VULNERABLE A: FUEGO
	MAGIC PLANT HP: 18 CICLOS: TODOS	RESISTENTE A: –	VULNERABLE A: –
	SKELETON HP: 15 CICLOS: 2 Y 3	RESISTENTE A: –	VULNERABLE A: FUEGO
	SKELETON (MAZO) HP: 15 CICLOS: 2 Y 3	RESISTENTE A: –	VULNERABLE A: FUEGO
	SKELETON (LANZA) HP: 18 CICLO: 3	RESISTENTE A: –	VULNERABLE A: FUEGO
	SKELETON MAGE HP: 15 CICLOS: 2 Y 3	RESISTENTE A: –	VULNERABLE A: FUEGO
	STONE PLANT HP: 8 CICLOS: TODOS	RESISTENTE A FUEGO/HIELO/ELECTRICIDAD	VULNERABLE A: –

MAPA

	COFRE DEL TESORO		PEDESTAL
	HOT SPOTS (TIERRA)		URNA DE ACEITE
	HOT SPOTS (VIENTO)		URNA DE AGUA

Armstrong



El brazo fuerte de Tida embiste con ataques explosivos y disparos de su cañón. Esquiva su brazo y evade los proyectiles, para luego atacar usando fuego y golpes normales.

MALESTAR MOHOSO



Después de que el monstruo de Tida este dañado, éste soltará un vapor. Si te atrapa, tu velocidad disminuirá y serás un blanco fácil. aléjate tan pronto veas la nube color verde.

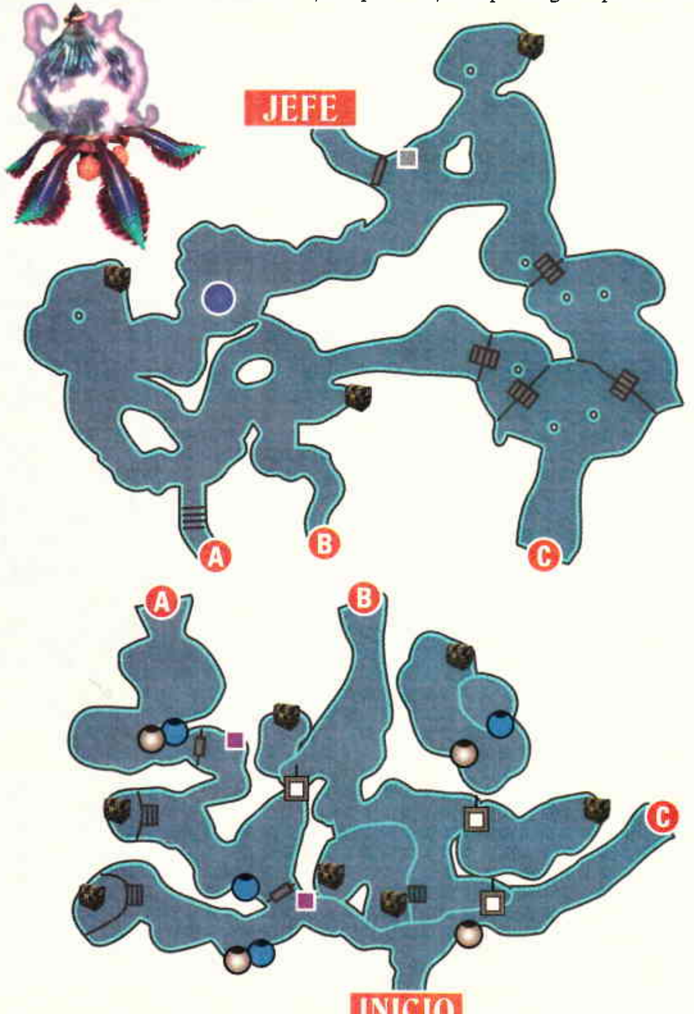
TRABAJO DE EQUIPO

Todos los jugadores deben seguir la misma estrategia del modo para un jugador. Aléjense de la nube verde y el cañón del enemigo. Si tienen la Magicite correcta, úsenla para crear Holy o Holyra.

Selepation Cave

Cruzando el Jegon River al oeste de Marr´s Pass, llegarás a Plains of Fum. De aquí, ve al sur del río hacia Selepation Cave. Si permaneces en el camino del este dentro de la cueva, encontrarás una ruta directa hacia el jefe, pero dejarás pasar gran parte de los tesoros.





MAPA



- ELEVADOR
- HOT SPOT (VIENTO)
- SWITCH
- COFRE DEL TESORO
- URNA DE AGUA
- URNA DE ACEITE
- SWITCH (CRYSTAL)

BLAZER BEETLE	HP: 32	CICLOS: TODOS	RESISTENTE A: –	VULNERABLE A: FUEGO/HIELO/ELECTRICIDAD
COCKATRICE	HP: 18	CICLOS: TODOS	RESISTENTE A: –	VULNERABLE A: FUEGO
ELECTRIC JELLYFISH	HP: 12	CICLOS: TODOS	RESISTENTE A: ELECTRICIDAD	VULNERABLE A: HIELO
GIGAS	HP: 60	CICLOS: TODOS	RESISTENTE A: HIELO	VULNERABLE A: FUEGO
KILLER BEE	HP: 6	CICLOS: TODOS	RESISTENTE A: –	VULNERABLE A: FUEGO
LIZARD CAPTAIN	HP: 15	CICLOS: TODOS	RESISTENTE A: –	VULNERABLE A: –
LIZARD MAGE	HP: 15	CICLOS: TODOS	RESISTENTE A: –	VULNERABLE A: HIELO
LIZARDMAN	HP: 15	CICLOS: TODOS	RESISTENTE A –	VULNERABLE A: HIELO
LIZARDMAN (MAZO)	HP: 15	CICLO: 3	RESISTENTE A: –	VULNERABLE A: HIELO
LIZARDMAN (LANZA)	HP: 15	CICLOS: 2 Y 3	RESISTENTE A –	VULNERABLE A: HIELO
SAHAGIN	HP: 18	CICLOS: TODOS	RESISTENTE A: –	VULNERABLE A: FUEGO
 SONIC BAT	HP: 6	CICLOS: 2 Y 3	RESISTENTE A –	VULNERABLE A: FUEGO

Cave Worm



Primero te inhala para acercarte y después te exhala atacándote con un poderoso *sand blast*, este enorme gusano se convertirá en un enemigo resistente a casi toda la magia. Lo mejor es usar Holy o ataques directos con tus armas.

PURÉ DE MONSTRUO



El jefe permanece en un solo lugar. Corre a su lado y usa focus attacks para causar más daño. Tan pronto como conectes un golpe, se moverá para verte de frente, corre del otro lado y sigue atacando.

MP CUATRO UNIDOS



Dado que el gusano no se puede mover, pueden colocar el cáliz cerca del monstruo y dedicarse a atacar en equipo. Mientras uno de los jugadores cura a los demás, los otros deben dedicarse a combatir.



Fields of Fum



No hay mejor lugar en provincia para vivir que entre las granjas y los sembradíos de Fum. En ningún otro lugar puedes conseguir una Striped Apple tan sabrosa... y chismes tan interesantes. Camina por los senderos de la comunidad y disfruta la tranquila atmósfera de este lugar antes de regresar a la recolección de Myrrh.

ESTAMPIDA EN CÁMARA LENTA

El Rancho Morris ocupa una gran parte del área sur de Fum. Busca una cerca que esté abierta y habla con Morris para apostar en la carrera de las vacas.

RECOMPENSA HÚMEDA

Busca en el lado este del río hasta que aparezca el icono de examinar. Presiona el botón A para recoger el magnífico item gratis que ahí encontrarás.

MANSIÓN MOOGLE

La residencia Moogle es más bien un hogar modesto con los estándares normales, pero grande para un Moogle. La casa está en el camino hacia el sureste.

GANGAS DE LOS SELKIES

En años nones, encontrarás a un vendedor Selkie del lado oeste del río. El mercader se especializa en materias primas e items raros. Dado que no hay ningún herrero en el pueblo, tendrás que ir a algún otro lugar para forjar tus armas con estos items.

ITEM	PRECIO	ITEM	PRECIO
BRONZE	300	MYTHRIL ARMOR	300
IRON	500	MYTHRIL SHIELD	250
MYTHRIL	5,000	IRON GLOVES	100
BRONZE SHARD	100	MYTHRIL GLOVES	250
IRON SHARD	100	IRON SALLET	100
ALLOY	250	MYTHRIL SALLET	250
WARRIOR'S WPN	300	IRON BELT	100
IRON ARMOR	150	MYTHRIL BELT	250



Hacia Daemon's Court

Los enemigos de Daemon's Court no toman prisioneros. Ellos atacan con fiereza blandiendo sus poderosas armas. Para llegar al jefe de esta área, tendrás que encontrar las dos llaves que abren la puerta hacia su guarida.





Después de sobrevivir a las batallas en los pasillos alrededor de la fortaleza, tendrás que enfrentar al Lizardman King. El monarca es fuerte, pero lento. Evade sus proyectiles y atráelo hasta las cuchillas que están en la arena.

Hang in There, Kupo!

Al continuar tu búsqueda por Myrrh, entrarás a nuevas áreas, como Veo Lu y Rebena Plains. También regresarás a algunos de los niveles ya visitados para ver un nuevo ciclo y obtener más Myrrh. A lo largo del camino, conocerás a toda clase de personajes que te relatarán cuentos de sus viajes. ¡Felices aventuras!





METROID® ZERO MISSION



Fantasía
Violencia

Un monstruo menos. . .

La gran bestia en Brinstar ha mordido el polvo, poniendo a nuestra heroína Samus Aran un paso más cerca de su objetivo de llegar con Mother Brain. En el mes anterior, te guiamos a través de la épica batalla contra Kraid y, ahora, partiremos desde ese punto para llegar juntos a la contienda contra Ridley. También recorreremos una nueva misión en una nave pirata y descubriremos los orígenes de Samus Aran en la historia de Metroid.





KRAID



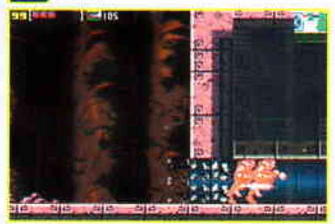
Iconos del mapa

- M cuarto de mapa
- S salva tu juego
- estatua Chozo

ITEMS

- missile tank
- energy tank
- high jump
- varia suit
- wave beam
- super missile tank
- item desconocido 3
- screw attack

1 CONSIGUE EL SPEED BOOSTER







Encontrarás el Speed Booster en el cuarto a la izquierda de la cámara del jefe. Después que lo consigas, corre a la derecha y continúa hasta que el Booster esté cargado, con esto, Samus brillará y así podrás destruir algunos bloques. Abre la escotilla azul mientras vas corriendo y sigue tu camino hasta el extremo de la derecha.

2 VE A TRAVÉS DE LAS COLUMNAS



La parte baja del pozo está llena de columnas y bloques que aunque los destruyas, se regeneran después de unos segundos. Destruye los bloques que están en la mitad de la columna más baja; después, entra en el hueco. Ahora, salta para que los bloques reaparezcan bajo tus pies y continúa tu ascenso hasta que llegues a lo alto.

3 COORDINA TUS MOVIMIENTOS





Usa el mecanismo que está en el techo del corredor lleno de ácido y dispara algunos misiles al enjambre de insectos. Después de esta acción, dispara al bloque Chozo, transfórmate en esfera y gira a través de un pequeño pasaje para entrar al pozo central y continuar tu camino.

4 TOMA EL MAPA Y SAL DE AHÍ





Usa tus rayos en el piso del pozo central, después déjate caer por el hueco hasta llegar al fondo. Corre hacia la izquierda, pasa a través de una escotilla roja y luego descarga un archivo en el cuarto de mapa. Regresa al pozo que está a la derecha del cuarto, cambia a modo esfera y ve hacia lo alto del pozo.

5 MANIOBRANDO EL MORPH BALL





Un Missile Tank está entre los bloques de este lugar. Sube a lo alto del borde y colócate en forma de esfera sobre el switch rojo y pon dos bombas rápidamente. La primera explosión activará el mecanismo y, la otra, te impulsará al boquete del sistema. Déjate caer cuando consigas el tanque.

6 CORRE, SALTA Y DESTRUYE





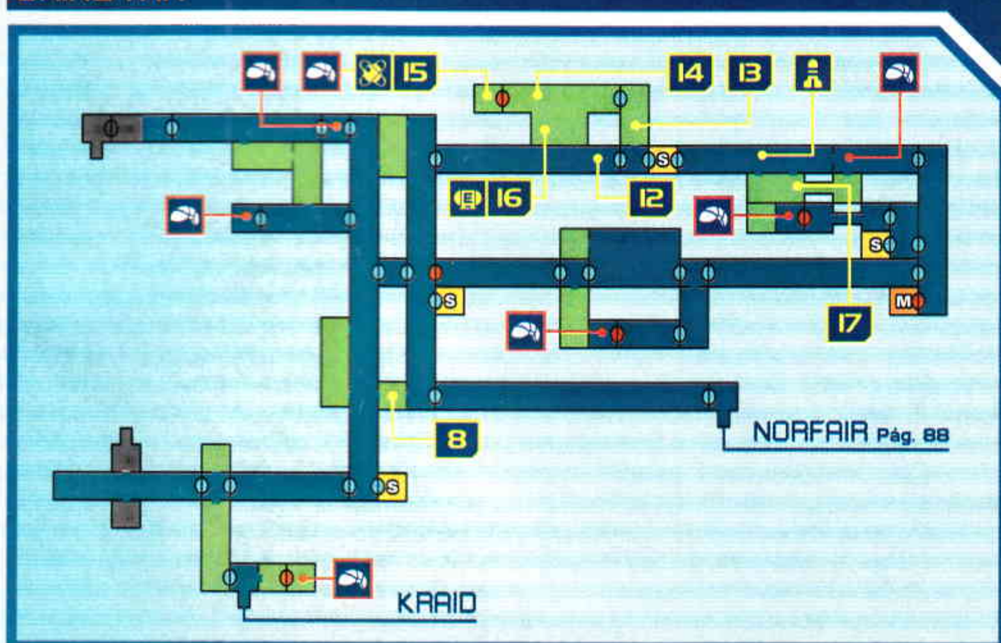
Abre la escotilla roja y corre hacia la derecha. Tu Booster se cargará y pasarás a través de insectos, para luego volar sobre un camino falso. Cuando alcances el final del camino, salta tan lejos como puedas para romper unos bloques (con ayuda del Speed Booster) y, así, puedas llegar hacia otro Energy Tank.

7 RIDLEY SE PRESENTA



Conforme abandones la tierra de Kraid, serás testigo de una escena que muestra a Ridley acercándose a Zebes. La criatura ha respondido la llamada de Mother Brain. Y como ya te lo imaginas, antes de pelear contra el cerebro, tendrás que librar una gran batalla contra Ridley.

BRINSTAR



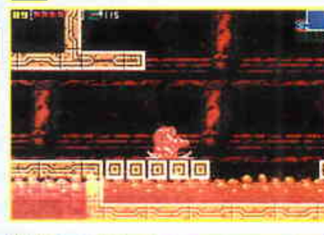
8 MEJORES SALTOS





Cuando llegues a lo alto del elevador, notarás un extraño temblor que te dará acceso a una estatua Chozo, justo a la derecha del pozo. Gira en los brazos de la estatua para que consigas el "High Jump". En tu camino a Norfair, sube por el pozo central de Brinstar y gira a través de un atajo hacia el pasillo inferior derecho.

9 USA TU VELOCIDAD Y PODER

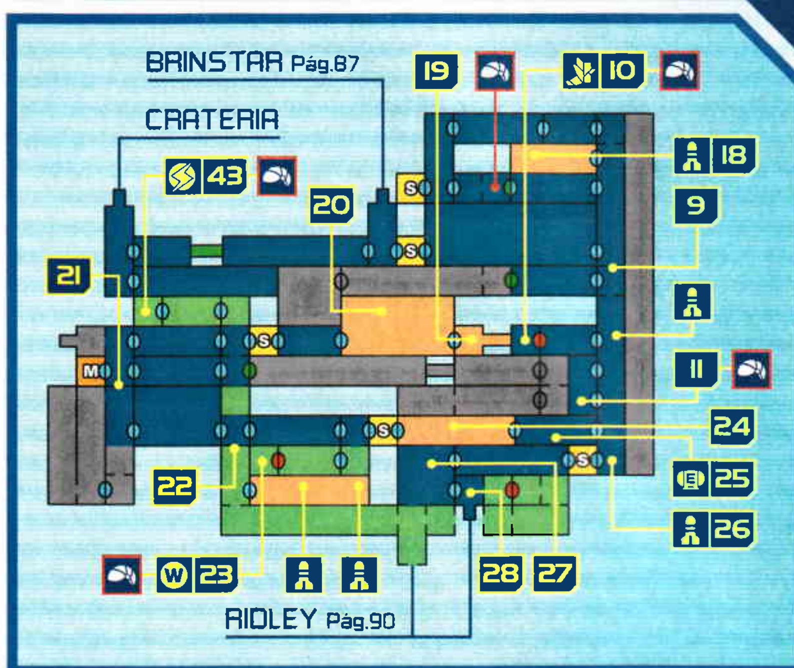






Después de que llegues a Norfair, corre a la derecha a través del cuarto para salvar y activa tu Speed Booster. Cuando llegues al final del borde en el siguiente cuarto, presiona "abajo" para que Samus se agache y mantenga su carga. Ahora presiona el botón "A" y mantén el control a la derecha. Con esto, volarás sobre la lava y a través de un conjunto de bloques. Sigue a la derecha, Samus caerá al suelo de nuevo. Dispara tus rayos y abre la siguiente escotilla mientras corres y ve hacia el pozo de la derecha. Usa Speed Booster para destruir otros bloques y llegar a otro nivel.

NORFAIR



10 ENCIENDE UN CAMINO CON LAS BOTAS





Ve hacia el corredor del centro del pozo, corre hacia la izquierda hasta llegar a la orilla, gira y corre hacia la derecha para activar el Speed Booster, y así romper unos bloques cuando regreses. Déjate caer y encontrarás el Hi Jump.

11 UN AVISO POR PARTE DE CHOZO

Usa tu nueva habilidad de salto para llegar al borde más alto del pozo. Gira hacia la derecha, y déjate caer para tomar Missile Tank, después sigue el curso para llegar a otra estatua, donde conocerás la ubicación de la Varia Suit.

12 PASA POR LO ALTO DE BRINSTAR



La dirección que dio el Chozo, apunta hacia lo alto de Brinstar. Mientras viajas a través del corredor superior en esa región, podrás usar tu nueva habilidad para saltar en forma de esfera hacia lo alto de cuatro tubos. Toma el camino más alto para llegar con una nueva barrera orgánica.

13 DISPARA HACIA LO DESCONOCIDO



En el pasillo que está a la izquierda del cuarto para salvar, dispara hacia el techo, después sube por el hueco y espera que el bloque se regenere. Salta desde el centro del cuarto hacia la orilla en la parte superior izquierda, después, continúa tu ascenso hacia la siguiente escotilla. Ya te estás acercando a la Varia Suit.

14 OBSERVA, LUEGO CORRE





Cuando llegues a las barreras orgánicas en el camino hacia la Varia Suit, detente por un momento para atraer a los parásitos de la izquierda. Después de que los gusanos consuman el material orgánico, continúa a la izquierda.

15 EN CAMINO HACIA LA VARIA SUIT



Después de limpiar la piscina de ácido, verás una barrera que está sostenida por un rayo. Salta hacia el rayo y pon una bomba. Con esto, el bloque se romperá en una reacción en cadena y te dará acceso a la siguiente barrera orgánica. Gira hacia la barrera y deja que el parásito en el área lo devore. Siguiente parada: Varia Suit.

16 EXPLORANDO LA PISCINA DE ÁCIDO



Después que visitas la Varia Suit, regresa hacia la piscina de ácido y sumérgete en ella. Tu nuevo traje te protegerá del corrosivo líquido. Gira por el fondo de la piscina y pon algunas bombas para crear un hueco, después suelta otras más en tu camino hacia la izquierda y captura un nuevo Energy Tank.

17 TRANSFIERE PARÁSITOS A LA BARRERA




Avanza a la derecha y recoge un Missile Tank, después sigue tu camino. Encontrarás parásitos en el otro lado de la barrera. Toma los insectos y regresa a la izquierda. Usa bombas en los bloques, asegurándote de no destruir a los parásitos en el proceso, ahora deja que ellos se coman la barrera.

18 OTRO TANQUE EN NORFAIR

Una estatua Chozo en la parte superior derecha de Brinstar te dirigirá de regreso a Norfair. En esa región, toma una desviación a través del área de aire caliente. La Varia Suit te protegerá en tu camino a otro Missile Tank.

19 PROVOCA EL CALOR



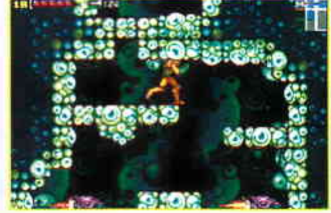
Regresa al cuarto donde recogiste el Hi Jump y gira bajo la estatua Chozo para llegar a otro lugar donde el aire puede dañarte si no vistes la Varia Suit. Usa bombas para destruir algunas rocas débiles sobre ti, después sigue tu camino hacia la izquierda.

20 VUELA A TRAVÉS DEL MURO



Hay bloques que forman un muro en el corredor con temperatura alta. Destruye los bloques a la derecha de la barrera con tus rayos y bombas para crear una rampa, después corre hacia la izquierda lo suficiente para cargar tu Speed Booster y salta a través de los bloques.

21 LAVA FALSA

Después de descargar el mapa en el lado izquierdo de Norfair, déjate caer en el pozo de lava que está afuera del cuarto del mapa. Descubrirás que la lava es falsa, usa bombas en el piso para llegar a otro punto en Norfair.

22 DESVIACIÓN A UN MISSILE TANK




Destruye el piso en el cuarto pequeño que conecta dos corredores y déjate caer en una sección que contiene dos Missile Tank. Uno está escondido en el muro (como en la foto) y otro en la parte extrema derecha del corredor.

23 CAVA PROFUNDO Y TOMA EL WAVE BEAM

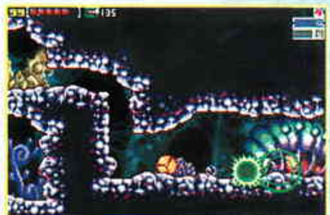



Pasa por los tentáculos y usa misiles para destruir enemigos grandes mientras vas hacia la derecha. Rompe el puente de la izquierda del cuarto para salvar y cae a una falsa piscina de lava y corre a la izquierda hacia el Wave Beam. En tu camino, usa algunas bombas para luego pelear contra un insecto.

24 CORRE Y NO DEJES DE DISPARAR

Después de grabar tu progreso en el cuarto para salvar, corre a la derecha y dispara tus rayos constantemente para limpiar el camino. Usa el Speed Booster para ir destruyendo unos bloques en el camino.

25 DISPÁRALE A LARVAE

Larvae bloquea tu camino, dispárale para abrirte paso. Usa tu rayo para hacer que el segundo gusano retroceda, después pon bombas cuando la bestia se recargue. Descubrirás un tanque extra por donde está el segundo gusano.

26 CORRE HACIA EL POZO



Iniciando a la izquierda del segundo escudo de larva, corre a la derecha y entra en la próxima escotilla azul. Cuando llegues al pozo, tendrás la suficiente velocidad para destruir unos pequeños bloques en el piso. Una vez que los hayas destruido, ve hacia el fondo de este pozo.

27 ATERRORIZA A LOS TENTÁCULOS



Corre hacia la izquierda a través de la parte baja derecha de Norfair y gira por una pequeña apertura en el piso. Caerás hacia una batalla contra una larva con grandes tentáculos. Congela a la criatura voladora y úsala como pedestal o salta y golpea el tentáculo con misiles. Dispara a las esporas para ganar más municiones.




28 PASAJE HACIA LA TIERRA DE RIDLEY

Después que la larva caiga, síguela hacia su hueco y después toma el elevador hacia la tierra de Ridley. No puedes ir muy lejos. Cuando regreses a Norfair, encontrarás un pasaje hecho por la larva, síguelo para llegar a otro punto.

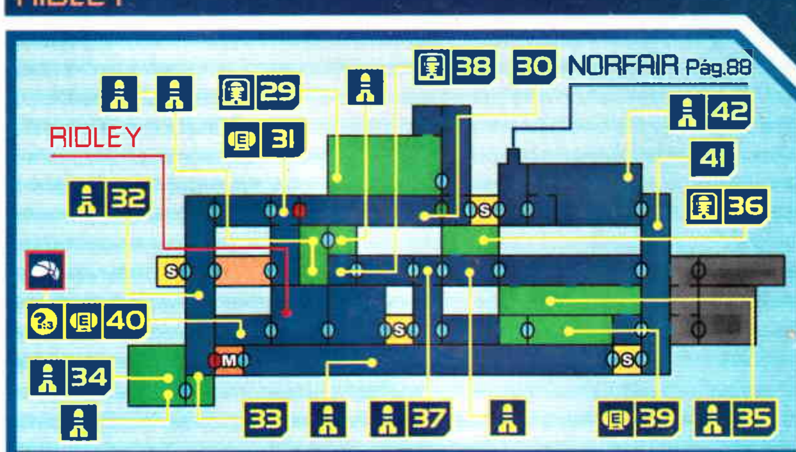
29 LUCHA CONTRA IMAGO





No puedes combatir al minijefe de la tierra de Ridley sin hacer algunas cosas antes. Tan pronto pongas un pie en este lugar, Imago irá hacia ti y te atacará. El punto débil de la criatura es su cola. Después de que ahuyentes a Imago hacia la parte baja de la derecha, apunta y dispárale con tus misiles. Acorrálalo hasta llegar arriba, dispara en diagonal a la izquierda y consigue otro Missile Tank.

RIDLEY



30 DERECHA, DESPUÉS IZQUIERDA

Ve a la derecha hacia el área justo a la izquierda del pozo del elevador. Destruye el piso y ve a través de él y sigue hacia la izquierda, abre una escotilla verde en el siguiente corredor, usa bombas en el pasaje para evadir a los enemigos.

31 TANQUE CON TRUCO

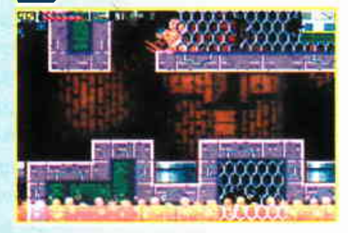
Si caminas lentamente frente al área del Energy Tank, encontrarás un hueco escondido en la mitad del cuarto. Salta sobre éste para tomar el tanque.

32 GIRA POR ALGUNOS COHETES

En el pozo que está en la parte izquierda del cuarto para salvar, déjate caer en un pequeño hueco y sigue el camino hacia un Missile Tank.

33 USA TUS HABILIDADES





Entra en el pasaje superior del corredor púrpura. Corre a la derecha y después a la izquierda para cargar tu Booster. Presiona Abajo para agacharte y contener tu energía, después salta hacia el fondo cercano a la escotilla. Presiona A y a la izquierda y destruye los bloques cercanos para llegar a otro punto en la región.





34 TOMA OTRO PAR DE MISILES





Al conseguir otros dos tanques de misiles en la esquina inferior izquierda de Norfair, probarás tus habilidades. Corre hacia el cuarto y agáchate para detenerte con tu Booster cargado en el muro de la izquierda. Presiona A para usar cohetes en la parte superior izquierda, gira a la derecha y entra al pasillo. Gira a la derecha de nuevo y salta desde un bloque falso y agárrate de otra orilla cerca de lo alto del cuarto. Cae, toma una orilla de la izquierda y destruye un bloque de la derecha para que en tu camino encuentres otro tanque. Regresa al centro y sigue tu camino hacia arriba para encontrar el segundo tanque.

35 ABASTÉCETE DE MISILES



Al salir de la esquina inferior izquierda, corre a la derecha y toma otro Missile Tank. Cuando llegues a la parte inferior derecha, escala el pozo y abre la segunda escotilla azul. Avanza a la izquierda a través del corredor, abrirás algunos huecos al disparar en los ladrillos. Entra en el tercer hueco, donde hay otro tanque.

36 SELECCIÓN DE SUPERMISIL





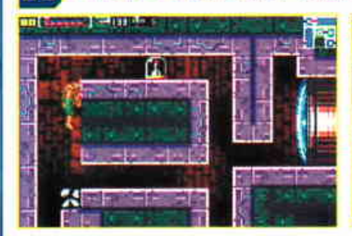
Después que hayas cruzado la barrera para tomar un Missile Tank, salta hacia la siguiente orilla y detona una bomba para mostrar un pequeño pasaje sobre ti. Sube y abre otro camino a la derecha que te llevará a un Super Missile Tank.

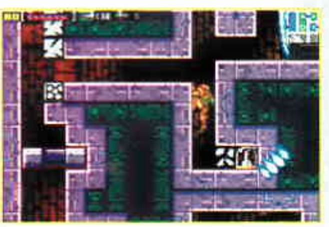
37 ARRIBA, SOBRE Y A TRAVÉS DE...



Cuando llegues al pozo que está al centro de la tierra de Ridley, congela a un enemigo que gira alrededor de la columna flotante y úsalo como plataforma para alcanzar un Missile Tank en lo alto. Salta a la izquierda y avanza a través de la escotilla para recoger otro Super Missile Tank.

38 ÁREA SECRETA, MÁS MISILES





Después que tomes el Super Missile Tank, camina a la derecha y salta hacia un borde oculto. Sube por ahí, destruye un bloque flotante para revelar un Missile Tank, después ve al siguiente cuarto. Ahora dispara a la izquierda para destruir otros bloques para que llegues a otro pasaje. Cae en el hueco de la derecha, sigue por ahí y toma otro tanque.

39 ENERGÍA PARA LA GRAN BATALLA

Antes de enfrentar tu gran batalla contra Ridley, ve a la derecha y pon una bomba en la base de un obstáculo entintado de verde. Descubrirás un hueco que te conduce a otro Energy Tank.

40 AVANZA A LO DESCONOCIDO





Abre la escotilla en la entrada de la cámara de Ridley con tres misiles o un supermisil. Entra en la cámara, corre hacia la izquierda y entra al cuarto contiguo y toma el siguiente item desconocido. Destruye el bloque Chozo de la izquierda y corre por ahí por otro Energy Tank.

EL MUNDO DE RIDLEY

La bestia alada que permanece entre Mother Brain y Samus, es difícil de vencer, pero no imposible. Mantente firme, dispara y elimina a la criatura con tus misiles.







Ridley te atacará con algunas bolas de fuego, destrúyelas con tus rayos hasta que se detengan, después cambia a misiles y dispárale a Ridley. Si el enemigo te levanta, dispara o muévete para liberarte. Cuando te ataque con su cola, esquívala (Morph Ball).

41 VE HACIA ARRIBA





Una vez que salgas de tu gran batalla, abandona el camino por el que llegaste. Cuando te aproximes al tubo que genera enemigos, congela uno de sus monstruos en medio del aire y úsalo como plataforma para llegar a la orilla. Destruye un bloque Chozo, después ve a la parte superior derecha.

42 UN TANQUE MÁS



Cuando llegues a la parte superior derecha de esta zona, corre a la izquierda del tubo regenerador de enemigos. Ahora, sube ahí y espera a que el siguiente enemigo salga sobre ti y pase por encima de tu cabeza. Después dispara para congelar al enemigo y úsalo como plataforma para tomar un Missile Tank.

43 ÚLTIMO "UPGRADE" ANTES DEL CEREBRO



Después de que tomes el elevador de regreso a Norfair, el muro de la derecha comenzará a temblar, dándote acceso a una estatua Chozo y un par de lanzadores para Morph Ball; en lugar de usarlos , destruye el piso, cae y ve hacia la izquierda. Estarás en camino hacia el Screw Atack, el cual te ayudará mucho en Tourian.





GUERRAS EN LA SUPERFICIE Y EL DESCUBRIMIENTO DE NUEVAS RUINAS

ENFRENTA EL RETO SIN TU ARMADURA





Siguiendo tu batalla contra Mother Brain y tu escape de Zebes, una nave pirata espacial te mandará de regreso al planeta. Ahora no tendrás ninguna armadura, hasta que las encuentres en las ruinas Chozo.

EXPLORA MÁS CON LAS POWER BOMBS





La nave pirata tiene un Power Bomb Tank. Una vez que lo hayas tomado, puedes terminar tu aventura o regresar a la superficie por más items al destruir un tubo de vidrio que conecta la nave con las ruinas.

Abundantes secretos en Zebes

Puedes descubrir 100 *items* en todo el curso de tu aventura. Algunos están a la vista, pero otros tantos tendrás que buscarlos con ayuda de algunas habilidades. Descubrirás que las técnicas del Speed Booster son muy útiles. Según los *items* que obtengas y el tiempo en el que termines el juego, será el final. Sigue jugando y obtén el mejor final.



MegaMan Zero 2

Activa la galería

En la pantalla de presentación, presiona la siguiente secuencia sobre New Game: Mantén presionado Select, ahora oprime L y A. De esta manera, tendrás acceso a la galería del juego.

Diferentes formas de Zero

Para poder elegir las distintas formas que tiene Zero en este juego, realiza lo siguiente:

Active Form
Elimina 20 enemigos con el Z-Saber, debes hacerlo mientras usas el Dash.

Defense Form
Elimina 20 enemigos utilizando el Boomerang.

Energy Form
Para tener acceso a esta forma, tienes que recolectar 25 cápsulas de energia.

Erase Form
Usa el Shield Boomerang para evitar 30 ataques de los enemigos del juego.

Proto Form
Para esta forma, sólo tienes que terminar el juego.

Rise Form
Elimina 10 enemigos con el Z-Saber.

X form
Elimina 50 enemigos utilizando Buster Gun.

Hard Mode

Sólo posiciónate sobre la palabra New Game en la pantalla principal, después mantén presionado L hasta que escuches un sonido, de esta forma ya podrás elegir la mayor dificultad de este título.

Pokémon Channel

Pichu Brothers en japonés

Para que Togepi llegue a tu cuarto, te dé el disco "Hosted by Kasumi" y puedas disfrutar del programa Pichu Brothers en japonés, debes terminar el juego una vez.

Obtén los canales

Las tres variedades de las nueve Pikachu Nice Cards:
Consigue las 101 distintas Nice Cards.

Película completa en inglés de Pichu Bros.
En las cajas, después del sexto día.

Película completa en japonés de Pichu Bros.
En las cajas, después del sexto dia.

Proyector de películas:
Te lo da el Profesor Oak en el sexto día.

Pichu Bros. quinta parte
En Ruins of Truth.

Pichu Bros. cuarta parte
Juega Pokémon Channel en el cuarto día.

Pichu Bros. tercera parte
Juega Pokémon Channel en el tercer día.

Pichu Bros. segunda parte
Juega Pokémon Channel en el segundo día.

Obtén el Primer Binder
Reúne 50 tipos de Nice Cards.

Obtén el Superior Binder
Junta 25 tipos de Nice Cards.

Avanza los segmentos de los programas

Para que puedas avanzar cada parte de un programa, presiona L y después R al ver el programa que quieres adelantar. Puedes regresar o avanzar en el menú de canal, pero no ver el otro canal. Repite esto para que puedas ver el siguiente segmento.



James Bond 007: Everything or Nothing

Para mejorar tus armas e *items* dentro de este gran título tienes que juntar las medallas que te dan al finalizar las misiones del juego, las cantidades exactas para cada una de las mejoras son las siguientes:

Todas las armas	17 medallas de platino
Municiones al doble	7 medallas de platino
Doble daño	9 medallas de platino
Municiones completas	11 medallas de platino
Batería completa	15 medallas de platino
Pistola dorada	1 medalla de platino
Pistola de platino	27 medallas de platino
Cámara lenta al conducir	25 medallas de platino
Municiones infinitas	23 medallas de platino
Mejorar batería	5 medallas de platino

Arenas secretas

Las arenas en este juego se obtienen al juntar cierta cantidad de puntos en el modo *multiplayer*. A continuación te damos las arenas secretas que tiene este juego y los puntos que necesitas para obtenerlas:

Burn Chamber Arena	50 puntos
Cistern	370 puntos
Diayato Moscow	400 puntos
Egypt Commander	90 puntos
Egypt Guard	180 puntos
Test Lab Arena	160 puntos

Personajes secretos

Katya Jumpsuit	320 puntos
Le Rogue	260 puntos
Miss Nagai	450 puntos
Moscow Guard	230 puntos
Hezmet Guard	110 puntos
Mya	130 puntos
Serena	430 puntos
South Commander	210 puntos

Dragon Ball Z: Budokai



Personajes ocultos

Para seleccionar a todos los personajes con los que cuenta este juego debes hacer lo siguiente:

Androide 16
Necesitas vencer a este androide dentro del modo de historia, controlando a Cell.

Androide 17
Para poder seleccionar al androide número 17, tienes que derrotarlo en el modo de historia, controlando a Picollo.

Androide 18
Derrota a este poderoso androide, controlando a Vegeta dentro del modo de historia.

Androide 19
Nuevamente tienes que seleccionar a Vegeta y vencer a este androide, para poder desbloquearlo.



Cell
Este es uno de los personajes más completos del juego y para poder elegirlo sólo derrótalo en el modo de historia con cualquier personaje.

Freezer
Sólo tienes que derrotar a este difícil jefe dentro del modo de historia con cualquier personaje y, listo, podrás controlar al malvado Freezer.

Nappa
Para poder elegir a este Saiyan, sólo tienes que vencerlo en el modo de historia con cualquier personaje.

Raditz
Obtienes este molesto Saiyan al vencerlo en el modo de historia con cualquier personaje.

Vegeta
Para elegir al príncipe de los Saiyans, sólo derrótalo en el modo de historia con cualquier personaje.

Zarbon
Usa a Vegeta para derrotar a este peligroso colaborador de Freezer, así lo podrás elegir.

Gohan joven
Vence a Cell en el modo de historia con Gohan, de esta manera ya podrás seleccionar a un Gohan más joven.

Reecome
Usa de nueva cuenta a Vegeta para derrotar a Reecome, así lo podrás elegir.

Nuevos niveles de dificultad

Adept
Para conseguir este nivel de dificultad, sólo termina el juego normalmente y ahora dentro de la tienda de Mr. Popo, estará disponible este nuevo nivel.

Advanced
Este nivel es para expertos, para obtenerlo tienes que terminar el juego en la dificultad Adept, una vez que lo hayas hecho, estará disponible en la tienda de Mr. Popo.

Gladius

Controla la cámara

Pon pausa durante un combate y presiona:
Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Arriba, Arriba, Arriba, Arriba.

Disminuye el nivel de los enemigos

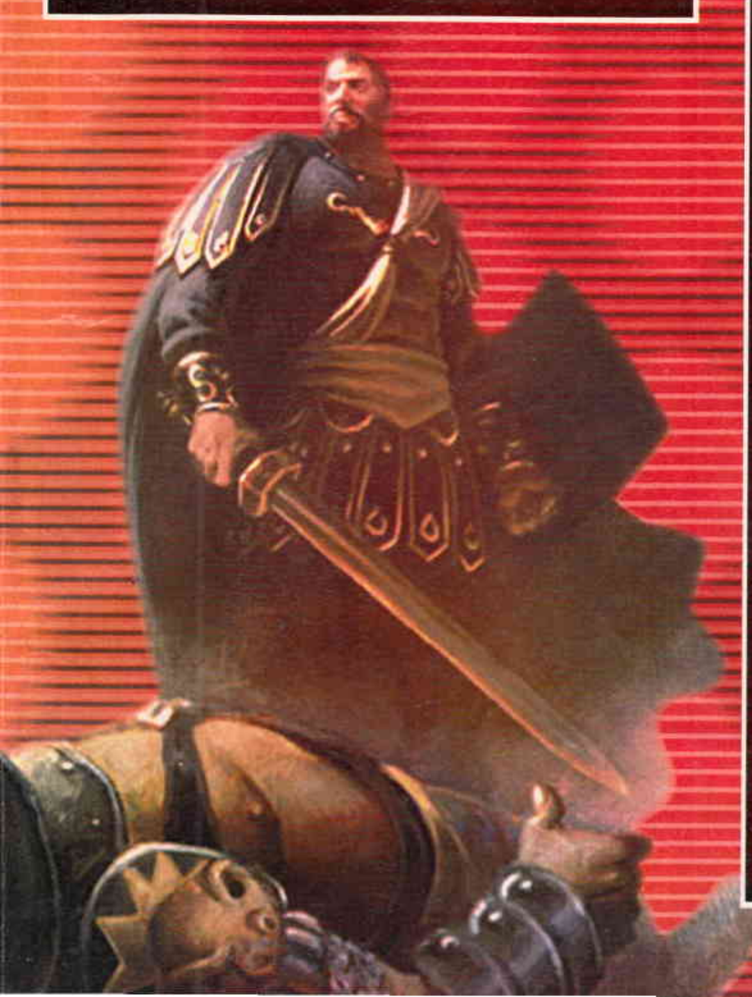
Durante la liga, pon pausa y presiona:
Derecha, Derecha, Derecha, Arriba, Arriba, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Derecha, Abajo, Abajo, Abajo, Abajo, Arriba.
(Si repites el código, disminuirás todavía más el nivel de los enemigos)

Incrementa el nivel de los adversarios

Pon pausa en la liga y presiona:
Derecha, Derecha, Derecha, Arriba, Arriba, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Derecha, Abajo, Abajo, Abajo, Abajo, Abajo.

Equipo sin límites

Durante el menú de escuela, pon pausa y presiona:
Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Y, Y, Y.



Final Fantasy Crystal Chronicles

Combinaciones mágicas

Gravity:
Fire + Ice o Fire + Thunder o Blizzard + Thunder

Holy:
Fire/Blizzard/Thunder + Life

Slow:
Life + Fire/Blizzard/Thunder

Fira:
Fire + Fire

Blizzara:
Blizzard + Blizzard

Thunder:
Thunder + Thunder

Estas tres combinaciones no se pueden hacer si llevas el cáliz o estás en *multiplayer*.

Firaga:
Fire + Fire + Fire

Blizzaga:
Blizzard + Blizzard + Blizzard

Thundaga:
Thunder + Thunder + Thunder

Más tiendas

Si quieres que haya más tiendas en el pueblo original (Tipa), crea personajes extras en tu Memory Card, asegurándote que les des diferentes profesiones; de esta manera, aparecerán más tiendas de distintos tipos.

Consigue Gil fácilmente

Si quieres conseguir mucho dinero con poco esfuerzo, ve a Lynari Desert y elimina a los enemigos que aparecen aquí para conseguir mucho dinero. Además, las aves gigantes tiran un *item* llamado Orichicalcum, que se puede vender muy bien en las tiendas.

ÚLTIMA PÁGINA
ABRIL 2004

Otro mes se pasa rapidísimo, más y más juegos se agregan a la librería de Nintendo, seguramente para esta edición ya cuentas con títulos como Metal Gear: The Twin Snakes, Pokémon Colosseum o Phantasy Star Online Episode III (si no los tienes, aprovecha para pedirlos como regalo del Día del Niño). Checa parte del contenido que verás en nuestro número de mayo:

Shrek 2



El siguiente mes analizaremos esta secuela de Shrek para el Nintendo GameCube. Activison prepará la segunda parte que, por cierto, se espera sea mucho mejor juego que la primera . Basada en el próximo *hit* de la pantalla grande, **Shrek 2** retoma la trama de nuestro ogro verde favorito y su encantadora prometida Fiona, quienes tendrán que sortear toda clase de peligros. Además de estos personajes, también verás al Burro, el Muñeco de Gengibre y el Gato con Botas.

Para despedirnos, te recordamos que en nuestra próxima edición publicaremos la lista de los ganadores de nuestro concurso de 12 aniversario. Claro, no puedes perderte el resto de las secciones, como S.O.S. y el Extra, entre otras. También queremos recordarte que si tienes alguna duda, puedes enviar un correo electrónico a: clubnin@clubnintendomx.com o, si lo prefieres, escríbenos a:
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, Psio 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
C.P. 01210, México D.F.

Por cierto, ¡felicidades a todos los niños en su día! Esperamos que se la pasen muy bien.



Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

El mago más famoso del mundo llega otra vez al Nintendo GameCube. **Harry Potter and the Prisoner of Azkaban** es el tercer título de esta exitosa serie que aparece en la consola casera de Nintendo. En esta aventura, tendrás que resolver los misterios que Howarts tiene preparados para ti; además, junto con la ayuda de los amigos de Harry, deberás detener al prisionero que ha escapado de la cárcel de Azkaban, pues busca eliminar a Harry a toda costa.

Nintendo Power

Tendremos información muy interesante de **Pokémon Colosseum**, **Scooby-Doo! Mystery Mayhem** y **Disney's Magical Quest 3**, cortesía de Nintendo Power.

¡Además! Club Nintendo

En la próxima edición, celebraremos el número 150 de **Club Nintendo** y, por ello, tenemos preparadas grandes sorpresas, incluida una lista con los 150 mejores videojuegos de la historia de todos los sistemas caseros y portátiles de Nintendo. Dale un vistazo, te aseguramos que te gustará.

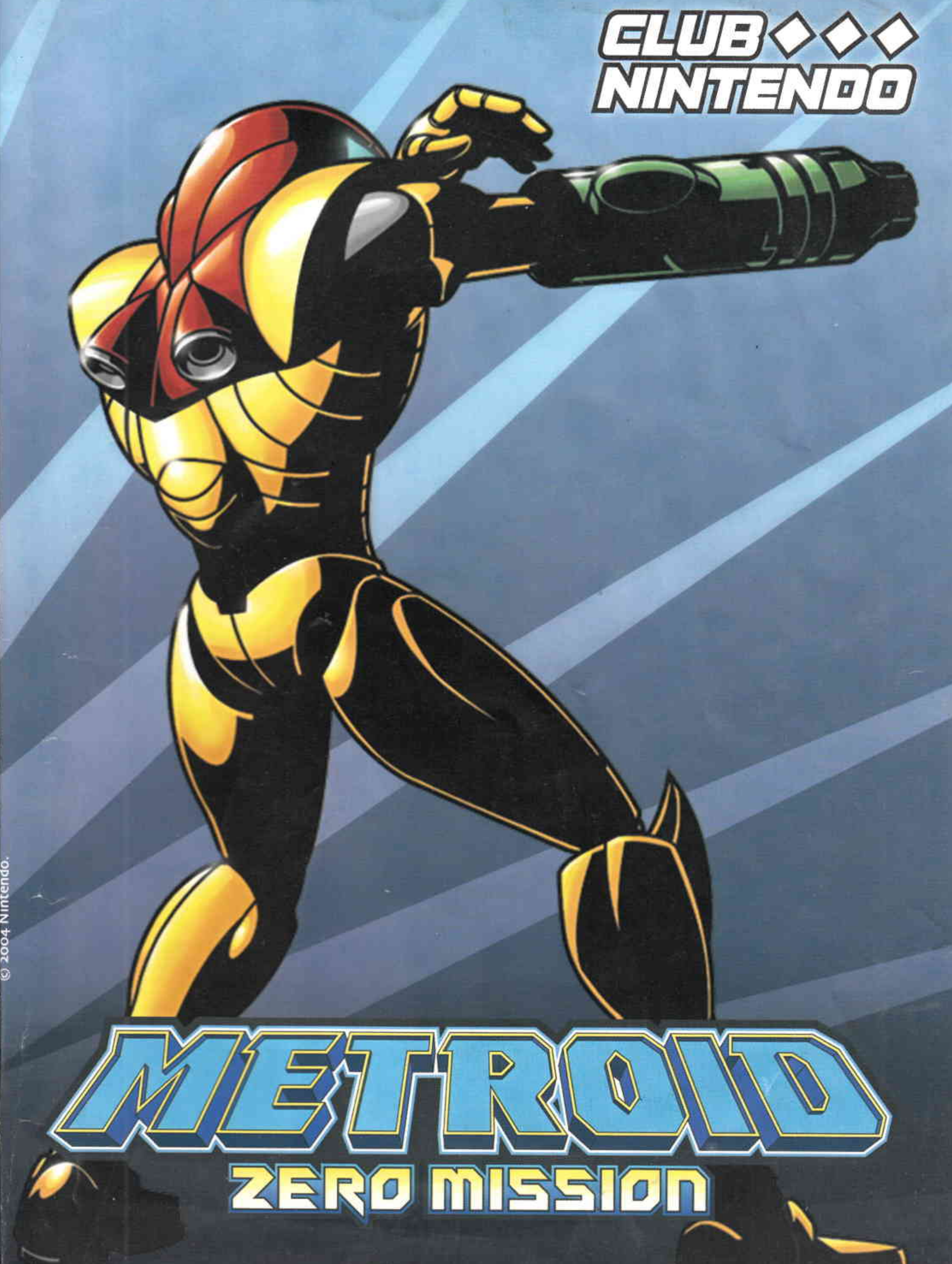
#150

Mission: Impossible Operation Surma



Continuaremos con la segunda parte del Nintensivo de **Mission: Impossible Operation Surma**, que esperamos despeje todas tus dudas acerca de cómo finalizar este gran título. Cubriremos los últimos niveles y verás que resulta algo complicado esta parte.




CLUB NINTENDO
METROID
ZERO MISSION
© 2004 Nintendo.



METROID
ZERO MISSION